

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME
PLAYERS
遊戲誌
VOL.024
HK$25
2001.11.07
www.gameplayers.com.hk
「冷門角色」入門必讀 VIRTUA FIGHTER 4 角色對戰攻略別冊（下）
KOF特集三連擊！
做好準備，實力自然快人一步
KOF 2001 系統及新角色攻略
香港拳王玩家的心血結晶
KOF 2000 連續技、戰術最終特集
親身見證歷史時刻！
招待讀者參加 KOF 2001 香港發表會
業界激震！
METAL GEAR SOLID 2 翻版風波
遊戲淡市重點攻略
PIKMIN / 鄭問之三國志
J LEAGUE WINNING ELEVEN 5
逆轉裁判 / KING'S FIELD IV
小世界中的大冒險
ピクミン
PIKMIN
© 2001 Nintendo


hyper pcplayer
Anywhere, Anytime, Always
The leading edge of computer gaming magazine
vol 096
3 Nov, 2001 VOL.96
Project Eden -- 科學家團離奇失蹤，幕後黑手撲朔迷離
Red Alert 2: Yuri's Revenge -- 911後順利推出
Counter Strike: Condition Zero -- 資料片製作中
Soldier of Fortune II: Double Helix -- 對付生化恐怖主義
Harry Porter and the Sorceror's Stone -- 與電影同步上市
最新遊上網
Depth Fantasy、魔力寶貝、Dark Age of Camelot
Hyper pcplayer magazine

XBOX 的意義?

TEXT：秉武紀

XBOX將於11月15日在美國推出。

Xbox對於微軟而言，意義重大，甚至可以說，Xbox的前景就是微軟的未來。

PC市場經過爆炸性的發展之後進入了冷卻期，主因是PC在大部份主要發展國家的普及率已達至飽和，而且一般「必備」軟件對PC系統的性能要求並不高，用者對於購置性能更強大的PC的需求亦因此而降低。遊戲可能是其中一個、甚至唯一一個用者為PC進行升級的原因。每一款新推出的3D遊戲，對於PC系統的3D圖像處理機能的要求亦越高。

另一方面，我們又發現在更廣泛意義之下的「娛樂」亦變得越來越數碼化，除了遊戲本身是一種徹頭徹尾的數碼娛樂之外，電影、音樂等市民大眾主要餘暇消遣亦越來越趨向數碼化。所有這些現像都指向一個事實：誰能夠掌握一般家庭裡的機頂盒系統，誰就可以掌握大眾娛樂市場。

如此一來，微軟影響力逐漸下降之同時，新力在普羅家庭的角色便變得越來越重要。

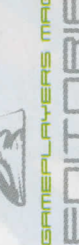
Xbox對於微軟的意義正在於此，它是Windows XP以及MSN網絡服務以外的「第三支柱」。Xbox獲得成功的話，將能助微軟將其影響力由辦公室伸延到每一個家庭的起居室之內。起碼，這是微軟的如意算盤。

這一仗當然不易打，微軟的對手是家電產業的龍頭。PS2在全世界的主機數已接近二千萬部，而微軟手上卻充斥過多的二線遊戲作品。要知道，一兩款出色的作品可以令一部主機大賣，但一大批不受歡迎的作品卻可以令一部主機破產。

事實上，有一些分析指出微軟的Xbox業務可能要到2004年才能達至收支平衡，期間微軟可能每年要承擔7億美元的虧損，曾經推出失敗主機3DO的3DO公司更認為：「微軟將會因為與新力對敵而感到後悔。」

但無論如何，Xbox的網絡計劃要在明年才會推出，而且要真正體驗Xbox主機的真正實力，亦有待能夠更完整地發揮主機性能的第二代Xbox遊戲的推出，在此時此刻便將Xbox判處死刑，實言之尚早。

GAMEPLAYERS MAGAZINE EDITORIAL





CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.024
2001年11月7日
每本港幣25元

MUST READ

PIKMIN PAGE 76

GC發售後首套大作攻略始動





冷門角色入門必讀

VIRTUA FIGHTER 4角色攻略別冊





東京車展最新概念車火速登場！

GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

PAGE 16

拳王三大特集

ET_MAX[奧斯丁اوستن] 扫描制作
mckneaw 提供书籍

VOL.024
volume.024. 07.11.2001

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



MGS2翻版風波



遊戲系統故事背景續報



新版本、新戰術



苦候三年後終於登場

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169　傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
阿亮〉 tmleong@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
三☆
杉原
駐日記者／
齊九寧〉 saikunei@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Andy
Fung
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

新主機推出在即 任天堂微軟宣傳戰白熱化!

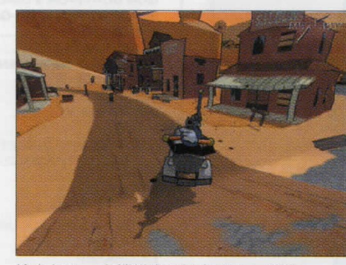
微軟的Xbox與任天堂的Gamecube將分別於本月15及18日在北美推出，而兩間公司亦先後展開了大型的宣傳活動。

XBOX ODYSSEY巡回展


「Xbox Odyssey」大型展覽帳幕裡面的情況

微軟於剛剛過去的周末展開了一個名為「Xbox Odyssey」的宣傳活動，微軟將會巡回在美國各大城市，架起高52尺的大型帳幕作為宣傳場地。帳篷內將會設置超過50部Xbox主機供參觀者試玩，出展的遊戲包括《Halo》、「DOA3」等Xbox的主力遊戲作品。巡回活動將會以三番市作為起點，途經洛杉磯、聖地牙哥以及鳳凰城等各大城市舉行。

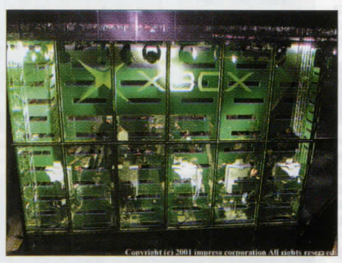
XBOX遊戲搶閘發售!


搶先在Xbox主機推出前推出的Xbox遊戲《Cel Damage》

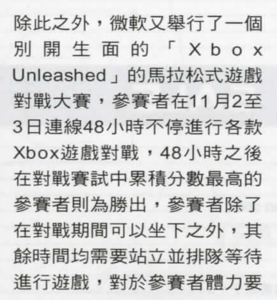
雖然Xbox在美國的正式發售日為11月15日，但多間軟件商已率先將其已經開發完成的遊戲作品推出市面，而最新一款推出的是由Electronic Arts開發、一款頗具特色並且採用了cel-shading影像技術(一種將畫面「卡通化」的影像處理技術) 的賽車動作遊戲《Cel Damage》。《Cel Damage》支援二分及四分割畫面多人遊戲。

贏取福特名車

馬拉松式大型遊戲比賽 「Xbox Unleashed」


「Xbox Unleashed」會場成一個籠的形狀

除此之外，微軟又舉行了一個別開生面的「Xbox Unleashed」的馬拉松式遊戲對戰大賽，參賽者在11月2至3日連線48小時不停進行各款Xbox遊戲對戰，48小時之後在對戰賽試中累積分數最高的參賽者則為勝出，參賽者除了在對戰期間可以坐下之外，其餘時間均需要站立並排隊等待進行遊戲，對於參賽者體力要求極高。今次比賽的勝出者將能獲得一輛由Ford送出，內置了Xbox主機以及Panasonic音響系統的福特(Ford) 製Sport Trac，真的可謂超豪華的獎品。


參賽者只有在對戰期間才可以坐下，其餘時間均需要站立呢。

對戰遊戲包括格鬥遊戲《DEAD OR ALIVE 3》、賽車遊戲《Project Gotham Racing》、動作遊戲《Cel Damage》以及雪板遊戲《Tony Hawk's Pro Skater 2x》。

任天堂CUBE CLUB也「玩出位」

另一方面，對於非常依賴美國市場的任天堂當然亦不甘示弱，任天堂同樣會在美國各大主要城市舉行名為「Cube Club」的大型宣傳活動，並讓玩家免費進行試玩。而第一回合的「Cube Club」亦已於11月1日舉行完畢。上一個月任天堂曾在其官方網上舉行了一個名為「為了GAMECUBE，你會做什麼?」的比賽，而在會場上便進行了決賽。在決賽中，其中一位參賽者即場向吃下一個利用權頭肉、貓糧、朱古力漿製成的一個實物大GC主機，又有人打扮成Mario的外表吹奏遊戲主題曲、還利用任天堂的舊主機玩雜耍等，可謂無所不用其極。而比賽的勝出者是一位「真人Pikmin」，這位人兄弄光自己的頭髮之後在頭上放上了一塊大樹葉，再全身更塗上紅上的顏料。這位勝出者將能同時獲得GC及GBA兩部主機以及5000美元的獎金。

零售商準備就緒

另一方面，美國各大零售商亦為主機的發售作出最好準備工作，據一些零售商負責人表示，他們已收到完成版的Xbox主機供店頭試玩宣傳之用，



同樣，部份零售商亦已收到GC主機，部份主機更是設置於類似街機的大型機殼之內，並收入了《Luigi's Mansion》、《Wave Race Blue Storm》以及《Rogue Leader：Rogue Squadron II》三款遊戲的體驗版供試玩、以及《Pikmin》、《超級大亂鬥》的遊戲的影像片段。


部份店鋪擺放了大型的Gamecube主機展示框體供人試玩


美國部份零售商已收到完整的Xbox產品

主機上更寫明各款遊戲的玩法


除了主機之外，多款Xbox遊戲軟件已搶先在主機推出之前推出


Xbox主機包裝盒的背面

世嘉、NAMCO合資網絡遊戲公司
來年秋DREAMCAST再度復活!

由世嘉、Namco、Avex、Softbank等六企業合資籌組的線上娛樂公司Xsido，將於明年夏季起提供使用DC、PC以及機頂盒等不同平台經由寬頻網絡的遊戲下載服務。



新公司Xsido的Logo

Xsido是於本年7月由世嘉、Namco等多間公司合資成立的「娛樂供應商」(Entertainment Content Provider)，但由於有待進一步籌集資金，一直未正式展開有關的準備工作，11月1日Xsido的社長大山俊道 (大山俊道為世嘉兼ISAO取締役) 宣佈，有關的注資計劃已經完成，六間公司的集資總額達10億日圓，並已隨即展開新事業的發展工作。Xsido首項推出的服務是向一般的PC個人電腦以及機頂盒提供DC遊戲的下載服務。

而為了讓PC以及機頂盒能夠運作DC遊戲，Xsido將會開發一個可以接駁至PC上、並使其可以啟動DC遊戲的模疑器硬件「e-Game Adaptor」，只要將「e-Game Adaptor」接駁至PC上，便能在PC上使用DC的遊戲軟件。「e-Game Adpator」將會分為手提電腦專用以及一般Desk-top PC專用的PCI制式兩種類型。不過，有關這個轉換器的詳細資料以及售價發售日等則未有進一步的公佈。

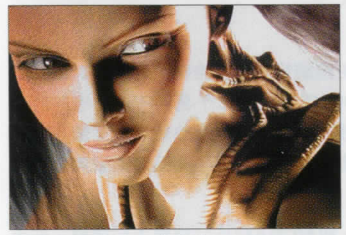
Xsido更會向網絡供應商 (ISP) 提供特別設計的伺服器系統，這種伺服器能夠減少用家下載一些一些大容量遊戲時所需的時間。

CAPCOM亦會提供遊戲支緩

有關的服務於明年夏季推出之後，用戶只需要將DC遊戲整個下載至PC的硬碟裝置，便可以隨時在PC上使用這些遊戲作品。不過，由於部份DC遊戲容量龐大，即使使用寬頻網絡亦需要長時間下載，Xsido的發言人表示：「我們會繼續與世嘉方面進行商討，並對這些遊戲作品進行修改。」

除了遊戲之外，從事音樂業務的Avex日後將會為用戶提供音樂及影像的下載服務。Xsido方面表示：「除了世嘉、Namco以及Avex等出資企業會提供各種娛樂資訊之外，Capcom亦有計劃為網絡提供遊戲支緩。我們將會向著遊戲、音樂、漫畫等等廣泛不同的娛樂資訊發展。」

CG電影《AXIS》來年秋公映
NAMCO社長:「我們不會重蹈FF的覆轍」


較早前公開的《Axis》照片

雖然Square的全CG電影「Final Fantasy：The Spirits Within」已宣告失敗，但Namco表示其與FF電影發行商GAGA Communcation聯同法國公司合作製作的CG電影「AXIS」以及同名遊戲將會如期於明年秋季公映及發售。

Namco社長中村雅哉在一個發佈會上表示：「美國人一般認為CG動畫是一種兒童節目，他們並不習慣於一種以成年人為對像的CG電影作品。這是FF失敗的原因」中村又表示：「利用CG去表現人類情感確實非常困難。」但同時表示電影及同時開發中的同名遊戲作品將會按原定計劃推出。Namco預計《AXIS》的製作費為40億日圓 (FF電影製作費為160億圓)，而同名遊戲作品的製作費為5億日圓。

「Final Fantasy：The Spirits Within」在美票房欠佳，返回本土的日本上映不足三星期亦落畫，電影虧本令Square預計在本財政年度將會出現100億日圓的特別虧損，更直接引致Square要求SCE入股注資的結局。

ROGUE LEADER 新畫面公開再顯GC畫面機能

至今為止在GC上推出的遊戲作品由於大部份均為任天堂以其遊戲性作招來的遊戲作品，人們仍然未能夠真正體驗GC的畫面性能，較早前宣佈的GC版《Biohazard》畫面質素之高確實令許多人感到非常驚喜，不過在此之前，將會與美版GC同日推出的3D射擊遊戲《Rogue Leader：Rogue Squadron II》將會是以超美麗3D畫面作為賣點的作品，亦是GC機能的其中一顆試金石。





新公開的《Rogue Leader：Rogue Squadron II》畫面質素極高，由任天堂自己所開發的作品反應難以看到這種效果呢。

最近這款遊戲的開發商再公佈了一些遊戲的影像圖片，我們再一次可以看到遊戲的畫面質素的確非常之高。新公開的圖片是以山、海等自然景物作為背景的版圖，我們可以看到這些畫面上的景物都有很細緻的表現。

事實上，雖然遊戲仍然未推出，但任天堂最近展開的巡回宣傳活動中已多次公開讓玩家試玩這款遊戲，一般的反應亦非常理想。



GAMECUBE硬碟裝置預想


IBM製Microdrive可能是Gamecube專用硬碟裝置的最佳人選

上一期我們曾為大家介紹兼容DVD媒體GC主機的時候曾指出開發商有計劃日後推出GC專用的硬碟裝置，那麼GC接駁硬碟會是一個怎樣的結構?

現時一般PC用的硬碟可分為3.5吋以及2.5吋，前者的大小與一般軟碟相若，而後者一般是供手提電腦所使用，但無論使用哪一種，由於GC的Hi Speed Port並不足以容納這種標準型硬碟，如要使用這一類型的硬碟，便需要採用外置的形式，情況類似於N64與64DD或PS2的外置硬碟的結構。不過，假如採用外置式的話，自然會令GC的可動性大減，而且Hi-Speed Port插槽本身亦失去了其意思。

現時市面上最細小型的硬碟裝置是由IBM所開發的「Microdrive」，其大小只有4.28 x 3.64厘米，厚5毫米，假如我們將Microdrive放置在GC的Hi Speed Port裡的話，從寬度看則剛剛好，不過由於Microdrive採用橫向插入式，並不適用於GC主機，所以開發商便需要推出GC專用的硬碟裝置(或像SD-CARD接駁裝置般的轉換器)，並為Microdrive的接駁位置以及大小作重新安排。

GC內的中央處理器Gekko是任天堂與IBM共同開發的，相信在硬碟技術上IBM亦可以再幫任天堂一把，不過，由於Microdrive的資料傳送速度較標準硬碟裝置為慢、價錢較高，而且任天堂是否願意為GC推出這種「PC性質」的周邊設備仍存有疑問。

廠商2001年上半年業績公佈

世嘉——三年來首次黑字

SCE——轉虧為盈 任天堂——仍然最賺錢

2001年已過了一大半，而對於日本企業而言，即是首半年度(即2001年3月至9月)業積公佈的日子，其中對於世嘉而言，其首半年的業績更是意義重大，各界都留意著這間曾一度陷入破產危機的主機生產商在放棄硬件業務之後是否能夠迅速脫離困境。除了世嘉之外，SCE、任天堂、Konami、Bandai等主要業界廠商亦公開了上半年業務。

首先，世嘉停止生產DC主機，並將所有資源集中在軟件開發工作的策略已告奏效，軟件銷量較年初預計超出50萬款，達450萬款，加上街機遊戲《Virtual Fighter 4》等銷售成績理想，由3月至9月的半年內，世嘉有超過50億日圓的盈餘。而預計截至2002年3月為止的財政年度，世嘉將會有一共100億日圓的純利(去年則為530億日圓赤字)，這是世嘉相隔三年之後的第一個黑字預算。

另外，由於PS2的相關投資以及遊戲銷量未如理想而連續六季出現赤未的SCE，由於多款大型作品相繼推出，主機銷售亦保持強勢，上半年SCE終於轉虧為盈，有40億日圓的盈餘，而2001年度推出二千萬部PS2主機的計劃亦維持不變，新力的發言人表示：「我們發現全球經濟放緩以及美國恐怖襲擊事件對遊戲部門沒有帶來任何的影響。」但由於電子產品銷售呆滯，新力上半年仍然出現了132億日圓的赤字。

而在上半年推出兩部新主機的任天堂，雖然GBA軟件的銷售未如理想，但由於GBA主機的液晶顯示以及半導體等主要部件的價格下降，GBA主機的生產成本亦隨之而大幅下降，一些GBC遊戲軟件例如「Pocket Monster」等在美國仍然保持非常佳的銷量，上半年任天堂由510億日圓的赤字，較去年同期比增加約三成，而由於GC主機即將在美國推出，在日本國內多款GC作品亦會相繼推出，任天堂預計2001年全年公司將會有1300日圓的盈利，任天堂仍然是最賺錢的遊戲企業之一呢。

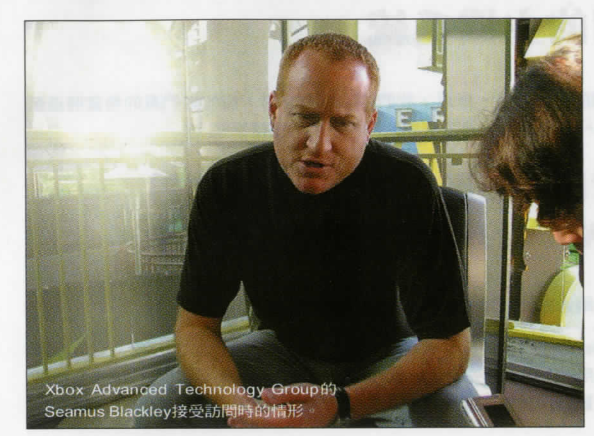
CAPCOM為GC設計格鬥遊戲專用手掣

雖然Capcom至今為止公佈的GC遊戲只有一個《Biohazard》系列，但最近有消息指出，Capcom現時正為GC開發一款格鬥遊戲作品，而且由於開發人員認為GC的手掣設計並不適合格鬥遊戲，於是打算另外開發一款特別為格鬥遊戲而設計的手掣，並會與這款開發中的遊戲作品同時發售。

消息雖然未有指出該款遊戲作品的名稱，但有人測想這將會是一款《Street Fighter》系列遊戲作品。多年前Capcom亦曾為超級任天堂推出過一款《Street Fighter 2》用Aracde Stick。



seamus blackley XBOX的開發秘話
開發關鍵人物談XBOX與主機之戰


Xbox Advanced Technology Group的Seamus Blackley接受訪問時的情形。

Xbox發售在即，業界對於微軟這部新主機是否能夠獲得成功均持許多不同的意見，Xbox甚至可以說是三部次世代主機之中最被看淡的一部，究竟是我們低估了這為遊戲界的「新秀」、還是Xbox真的不過如此? 整個Xbox計劃的其中一位首腦人物Seamus Blackley在最近舉行的「Xbox Unleashed」宣傳活動中接受傳媒訪問時談及了許多他對Xbox的看法，雖然我們大可說他是為Xbox造勢，但他作為局內人所看到的必然比我們每一個都要多，讓我們聽一聽他心目中認為「Xbox」的成功秘訣。

「一個網站在開始接受預訂Xbox後22分鐘便全部售罄了」

——Xbox在美國的預售情況怎樣

Blackley：一個網站在開始接受預訂後22分鐘便全部售罄了。不過，正式發售當日我們仍然會提供足夠的貨源給零售商。但我認為更重要的是，Xbox在正式發售之後，我們能夠保持每星期為市場補充多少部Xbox主機，這是我們從PS2去年在美國發售時所學習到的。所以，一批批在墨西哥生產的北美版主機、匈牙利製的歐版主機以及新加坡製的日版主機，每一星期都會源源運往目的地。

——你們打算何時推出Xbox的網絡遊戲服務?

Blackley：預定會在明年推出。不過，在此之處我們要考慮如何讓玩者在無需使用各種專用Cable、不需要線上註冊等瑣碎的程序便能進行網絡遊戲的解決方案，雖然這是非常困難。另一方面，我們亦不能投資千萬美元在網絡遊戲，同時只有7%的用戶擁有所需的寬頻環境。但無論如何，當我們推出網絡遊戲服務的時候，它將會完全摧毀你們的既有觀念，這正是我們的目標。」

我們大可以製作一款與《Gran Turismo 3》類似的遊戲，而且畫面上可以出現比GT3多兩倍的車輛，更可以永遠啟動著遊戲中的各種畫面特別效果，但我們為可要這樣做?

——我們已經知道許多有關與Xbox同日發售的遊戲作品的資料，但你認為Xbox未來能夠為我們帶來什麼呢?

Blackley：我不能預測明年聖誕節會發生的事。但我最近看過一款日本廠商Bunkasha所開發的遊戲《Wreckless》。在遊戲中玩者將會在香港的繁忙街道上作瘋狂駕駛。想像你駕駛一輛大貨車從一個購物商場的二樓衝破櫥窗再撞向街外的車輛、商場裡的陣列品和雜物倒在你的身上，四周的人拼命逃生，後方的警車緊貼追來......這真是一個瘋狂但非常有趣的遊戲，我的意思是，我們大可以製作一款與《Gran Turismo 3》類似的遊戲，而且畫面上可以出現比GT3多兩倍的車輛，更可以永遠啟動著遊戲中的各種畫面特別效果，但我們為可要這樣做? 我們要做的是利用Xbox的機能去從根本上改變遊戲趣味性的定義。」





PS2版《Gran Turismo 3》及Xbox版《Wreckless》

假如你看一看Xbox上的《Halo》，再看GC上的《Biohazard》，你將大概可以知道假如三上真司在Xbox開發遊戲的話，將可以實現出如何驚人的效果。我肯定這對於他以至他的工作人員而言都不是一個損失。

——你如何說服別人Xbox不是另一部3DO?

Blackley：我只需要給他看一看Xbox的遊戲，因為一切全在乎遊戲的質素。要知道，一些曾經為任天堂開發遊戲的創作人現正為Xbox開發遊戲，難道只因今天的平台轉移到Xbox上，他們的作品便會失去吸引力? 如果他們在Xbox上能夠製作一款更出色的遊戲，為什麼你會因為自己是一個任天堂或新力的支持者而感到不高興? 我們還不過只是希望享受最出色的遊戲罷了。這正是我們的最重要策略。假如我們的主機能夠容讓製作人可以最大地發揮他們的想像力，那麼Xbox便將會出現一些你從未見過的遊戲作品。假如你看一看Xbox上的《Halo》，再看GC上的《Biohazard》，你將大概可以知道假如三上真司在Xbox開發遊戲的話，將可以實現出如何驚人的效果。我肯定這對於他以至他的工作人員而言都不是一個損失。

——許多人一直在談論PS2與XBOX與GC幾部主機之間的機能比較，你對這一方面是否有信心?

Blackley：我承認其餘兩部主機的圖像處理器都有很高的性能，但我要問的是，為什麼一方面使用如此強大的圖像處理器，但卻沒有足夠的記憶體讓處理器能夠有一個更高層次的藝術發揮? 這對我們而言都是很奇怪的，我深信人們喜歡的正是這種遊戲中的藝術感，於是我們便決定使用64MB的記憶體。再配合一個強大同時獨立的圖像處理器，這個處理器更不會阻礙中央處理器的運作效率。





Gamecube版《Biohazard》以及Xbox版《Halo》。

我們常常感到疑惑，假如她們真的希望將遊戲影像帶到另一個層次，為什麼會如此設計她們的主機系統。

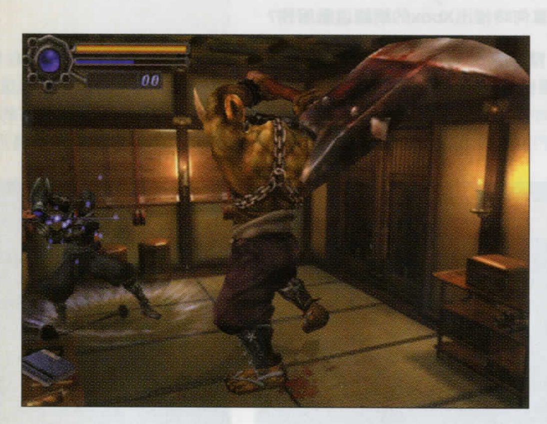
你可以看一看《史力克》等遊戲作品，它們不但令你想起你看過的電影場景，事實上它們確實使用了許多電影中所使用的技術，這只有在足夠記憶體的前題下才能實現的畫面效果。所以，我們常常感到疑惑，假如她們真的希望將遊戲影像帶到另一個層次，為什麼會如此設計她們的主機系統。

他們說：『我們非常喜歡在Xbox上進行開發工作，我們打算重新編寫過《幻魔鬼武者》的遊戲引擎，因為Xbox的效能實在太出色。』

——你們如何向軟件商爭取在Xbox推出獨家遊戲?

Blackley：你們將會在明年看到更多Xbox的獨家遊戲作品，但這不是一個商業決定，而是一個創作上的決定。遊戲開發界已開始對Xbox產生很大的興趣。上一次我前往東京的時候，一間廠商的開發人帶我去參觀他們的開發部，他們說：『我們非常喜歡在Xbox上進行開發工作，我們打算重新編寫過《幻魔鬼武者》的遊戲引擎，因為Xbox的效能實在太出色。』這種熱情正不斷增長，這正是我們為什麼在剛過去的東京遊戲展上如此成功。

又例如《Silent Hill 2》的開發者在東京遊戲展上的一個發佈會上表示，Xbox版將會完全棄用PS2版中預先製作的CG片段，亦即Xbox版中的這些影像將全部以實時生成。聽到這些說話後，在場人仕都紛紛歡呼拍手，這都是很令人振奮的場面。



Xbox版《幻魔鬼武者》



Xbox版《Silent Hill 2》

日本方面的開發商已經逐漸接受Xbox了，正如Tecmo一樣。當我們將Xbox的開發用主機運給Tecmo之後，不久我們便收到他們的電郵說：「我們已經將遊戲引擎移植到三部主機上（Tecmo已擁有GC及PS2的開發主機器材）。在GC上我們可以做到65 frames（編註：Frame值一般是指在一秒內圖像處理器所能夠繪畫完整畫面的數目，Frame數越高圖像處理器所需的運算速度亦越高），而在Xbox上數目則達到130 frames，Xbox很不錯呢！」三星期之後，我們再收到他們的電郵，「現在數值已到達300 frames了，我們希望DOA3是一款獨家遊戲，這樣我們便可以將每一個角色的解像度增加三倍，亦可以大大增加版圖的面積，這在其他主機上是不可能的。」

假如我更清楚我可以在Xbox上所能做到的話，我會將角色的多邊型數目增加多一倍。

後來，當板垣伴信（編註：DOA3開發監督）完成DOA3的開發工作並準備批準運往工廠開始生產的時候，他曾對我說：「假如我更清楚我可以在Xbox上所能做到的話，我會將角色的多邊型數目增多一倍。」在DOA3中你所看到的聚焦效果（Focus Effect）、凹凸紋理（Bumb Mapping）、過濾效果（Filtering Effect）、頭髮、毛髮、草叢效果在遊戲中都已是很普通的效果，但這些效果卻是在PS2和GC上所不能看到的。

——Xbox發售之後的三日Gamecube便會推出，一般人都認為這是Xbox的「第一戰」，你有什麼意見?

Blackley：當Xbox計劃不斷向前邁進，我便越來越相信Xbox必定會成功，一本美國最暢銷的遊戲雜誌亦認為Xbox是值得推薦的主機。不過，想購買Gamecube的人仍然會購買Gamecube的，所以，我認為真正的戰鬥會在2003年的聖誕節，當第二、第三代的Xbox遊戲作品推出的時候，這些遊戲將能夠把Xbox的機能完全發揮。



體驗最完美的網上遊戲服務

So-net香港推出專用Online Game Server


◆Tribes 2



◆Serious Sam


◆IronSquad


◆Terra: Battle for Mars


◆Counter Strike

香港的寬頻市場市場競爭日趨白熱化，網路供應商都各出奇謀，務求提供吸引更多的客戶加入。他們採用的推銷手段，不外乎是減價促銷，又或者是大派贈品，總之是表面工夫居多。但到頭來他們提供的服務質素是否達到用家的要求，實在藉得懷疑。尤其各位讀者身為Gamer，對網路的速度和穩定性自然有更高要求，因為在分秒必爭的Online Game世界中，一兩秒鐘的Lag Time，除了會令玩者玩起上來不夠暢快之外，也可能對玩家的生死存亡做成影響！

為了提供最優質的Online Game服務，So-net香港已在本月建立了會員專用Online Game Server，並支援現時最流行的三套First Person Shooter——《Counter Strike》、《Serious Sam》和《Tribes 2》。當中，《Counter Strike》的玩家人數已經突破了6000人，而由玩家自行組成的戰鬥隊伍也有過百隊之多！

能夠吸引到這麼多玩家加入，So-net的Game Server當然有其過人之處。首先是Server本身的速度和穩定性，例如在《Counter Strike》中，So-net的專用Online Game Server經常會處於最佳的狀態。遊戲內用來衡量Server速度的指示燈，永遠都是在最高的水平，因此玩家們可以享受到近乎無Lag Time的快感。

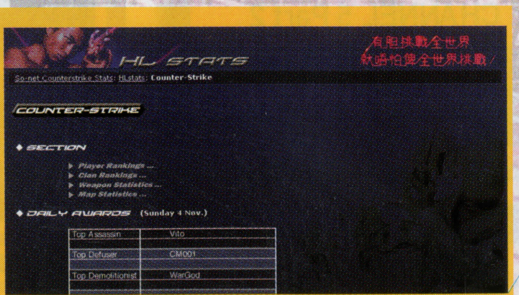
其次，So-net放了不少心思於組織「網上遊戲社群」上面。同樣是以《Counter Strike》為例，So-net方面有全職的GM去監察Server的運作，當他們一發現有玩家作出不正當的舞弊行為，便會立即將之驅逐，以確保遊戲可以公平地進行。另一方面，So-net也設置了一個資料非常齊全的Ranking System，玩者除了可以在裡面找到自己的排名外，還可以查看隊制賽的排名，各種武器的使用率、其有效程度，甚至是誰殺人最多、誰救人最多等細微的資料。而根據每天的成績，So-net會頒贈「Daily Award」，以表揚這些技術高超的玩者。最後，如果玩者能夠長時間在Ranking和各種比賽中擁有最優異的成績，還可以得到豐富的獎品作獎勵！

So-net的Online Game發展計劃，現在只是個開始。在12月份，兩大MMOG《Terra: Battle for Mars》和《IronSquad》也會登陸So-net，以滿足喜歡策略遊戲玩家之需要。

以後想得到完美的Online Game體驗，大家不用日日去「蒲」網吧了，安坐家中一樣可以！







RANKING



HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>

NO. 1 J LEAGUE WINNING ELEVEN 5
本地售價：$420
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓●2001 年10 月25 日

NO. 2 PIKMIN
本地售價：$410
●GC ●任天堂 ●ETC ●6800 日圓●2001 年10 月26 日

NO. 3 鄭問之三國誌
本地售價：$480
●PS2 ●GAME ARTS ●SLG ●7800 日圓●2001 年11 月1 日

NO. 4 Global Folktale
●PS2 ●IDEA FACTORY ●SRPG ●6800 日圓●2001 年10 月25 日 本地售價：$420

NO.5 SILENT HILL 2
●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓 ●2001 年9 月27 日 本地售價：$380

NO.6 逆轉裁判
●GBA ●CAPCOM ●AVG ●4800 日圓●2001 年10月12日 本地售價：$260

NO.7 PHALANX
●GBA ●KEMCO ●STG ●4980 日圓 ●2001 年10 月26 日 本地售價：$280

NO.8 KING'S FILED IV
●PS2●FROM SOFTWARE●RPG●6800 日圓●2001 年10 月4 日 本地售價：$420

NO.9 LUIGI MANSION
●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓● 2001 年9 月14 日 本地售價：$370

NO.10 瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士
●WSC ●E3 STAFF ●SLG ●4800 日圓●2001 年10月25日 本地售價：$310



JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>

NO. 1 真・三國無雙 2
本週銷量：39727
累積銷量：538620
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓●2001 年9 月20 日

NO. 2 TIME CRISIS 2+GUNCON2(同梱版)
本週銷量：12552
累積銷量：85011
●PS2 ●NAMCO ●STG ●9800 日圓●2001 年10 月4 日

NO. 3 BRAVO MUSIC
本週銷量：12412
累積銷量：30246
●PS2 ●SCE ●ACT ●4980 日圓●2001 年10 月11 日

NO. 4 逆轉裁判
●GBA ●CAPCOM ●AVG ●4800 日圓●2001 年10 月12 日 本週銷量：10816 累積銷量：34726

NO.5 FORMULA ONE 2001
●PS2 ●SCEI ●RAC ●5800 日圓●2001 年10 月11 日 本週銷量：10465 累積銷量：29105

NO.6 LUIGI MANSION
●GC ●任天堂●ACT ●6800 日圓●2001 年9 月14 日 本週銷量：8556 累積銷量：185683

NO.7 大家的Golf3
●PS2 ●SCE ●ACT ●4980 日圓●2001 年7 月26 日 本週銷量：8422 累積銷量：728736

NO.8 ACE COMBAT 04 shattered skies
●PS2 ●NAMCO ●STG ●6800 日圓●2001 年9 月13 日 本週銷量：8320 累積銷量：330955

NO.9 SuperLite 1500 Series The Tetris
●PS ●SUCCESS ●PUZ ●1500 日圓●2000 年7 月19 日 本週銷量：8178 累積銷量：188676

NO.10 山卡3
●PS2 ●ATLUS ●RAC ●6800 日圓●2001 年10 月11 日 本週銷量：8145 累積銷量：26983



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>

NO. 1 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
雙週票數：14
累積票數：313
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11 月29 日

NO. 2 SPACE CHANNEL 5 Part 2
雙週票數：11
累積票數：11
●PS2/DC ●SEGA/UGA ●ACT ●價格未定●2002 年春

NO. 3 LEGAIA DUEL SEGA
雙週票數：3
累積票數：3
●PS2 ●SCE ●RPG ●5800 日圓●2002 年11 月29 日

NO.4 鬼武者2
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●價格未定●2002 年3月7日 雙週票數：2 累積票數：131

NO.5 DEAD OF ALIVE 3
●Xbox ●TECMO ●FIG ●價格未定●2002 年2 月22日 雙週票數：1 累積票數：61



日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>

NO. 1 DRAGON QUEST IV
2182 票
●PS ●ENIX ●RPG ●6800 日圓●2001 年11 月22 日

NO. 2 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
2168 票
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓●2001 年11 月29 日

NO. 3 FINAL FANTASY XI Online
1776 票
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定●2002 年3 月

NO.4 大亂鬥SMASH BROTHER DX
●GC ●任天堂● ACT ●6800 日圓● 2001 年11 月21 日 1553 票

NO.5 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
●DC ●SEGA ●AVG ●價格未定●2002 年3 月 1426 票





香港讀者人氣榜

POP HK RANKING POPULAR

DREAM RANKING >>

排名	遊戲	資料
NO. 1	真・三國無雙 2	●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 9 月 20 日
NO. 2	SILENT HILL 2	●PS2 ●KONAMI ●AVG ●6980 日圓 ●2001 年 9 月 27 日
NO. 3	實況 WINNING ELEVEN 5	●PS2 ●KONAMI ●SPT ●OPEN 價格 ●2001 年 3 月 15 日
NO. 4	FINAL FANTASY X	●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓 ●2001 年 7 月 19 日
NO. 5	Devil May Cry	●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓 ●2001 年 8 月 23 日
NO. 6	櫻大戰 3 ~ 巴黎正在燃燒嗎	●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓) ●2001 年 3 月 22 日
NO. 7	ACE COMBAT 04 shattered skies	●PS2 ●NAMCO ●● 6800 日圓 ●2001 年 9 月 13 日
NO. 8	莎木 II	●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓 ●2001 年 9 月 6 日
NO. 9	GRAN TURISMO 3 A-spec	●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年 4 月 28 日
NO. 10	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	●DC ●SEGA ●RPG ●4800 日圓 ●2001 年 5 月 31 日



日本讀者人氣榜

RANKING POPULAR

DREAM RANKING >>

排名	遊戲	資料
NO. 1	FINAL FANTASY X	●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓 ●2001 年 7 月 19 日
NO. 2	櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎	●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版 9800 日圓) ●2001 年 3 月 22 日
NO. 3	DRAGON QUEST VII	●PS ●ENIX ●RPG ●7800 日圓 ●2000 年 8 月 26 日
NO. 4	真・三國無雙 2	●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 9 月 20 日
NO. 5	撒爾達之傳說　時之笛	●N64 ●任天堂 ●ARPG ●6800 日圓
NO. 6	街	●SS ●CHUN SOFT ●AVG
NO. 7	LUIGI MANSION	●GC ●任天堂 ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 9 月 14 日
NO. 8	TACTICS OGRE	●SFC ●任天堂 ●SLG ●1995 年 10 月 6 日
NO. 9	FINAL FANTASY VII	●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●1999 年 2 月 11 日
NO. 10	Metal Gear Solid	●PS ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓

豐富獎品每期等緊你取走！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 248 號　萬誠保險中心 40 樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款最新原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

香港讀者投票表格

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿　電話：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

今期得獎者是 TANG CHI WING，可獲得 PS2「J LEAGUE WINNING ELEVEN 5」乙隻。

於過去兩週的遊戲市場走勢，與10月中大致上一樣，上市的作品遙遙可數，各界最初抱有期望的PS2「J LEAGUE WINNING ELEVEN 5」及GC「PIKMIN」，最後得出來結果是反應只屬一般。所以這樣，在日本的各大遊戲商舖，為求保持理想的營業額及「爭生意」，都各出其謀實施一連串策略，例如專銷售各遊戲相關商品的連鎖店GameTSUTAYA，最近獨家推出了兩款特別顏色版本的GBA，其賣點之處，當然是這款新款顏色是限量生產，其他地方是購買不到的，故此吸引力便會大增。的而且確，其效果反應也不錯，相信這些會成為一個潮流趨勢，畢竟人類始終對新鮮的事物感到好奇。(AINHO)

日本資料來源：FAMI 通 11/16 號



PIKMIN

KACHUN

GC/ACT/任天堂/6800日圓 (C) 2001 NINTENDO






一個典型的任天堂式遊戲！

單是遊戲背景故事已經是一絕：主角因一次意外流落外星，為求生存和重返家鄉，需要在三十天內找回散落於惑星各處的太空船部件，而幫助主角完成這項艱巨任務的，卻是一種被稱為「PIKMIN」的外星生物。故事不落俗套，至少俾到玩家們嘗試去玩的動力。

遊戲系統方面亦頗為討好；玩者需要帶著不同種類的PIKMIN通處跑，遇上要完成的工作時，便將PIKMIN拋向鎖定區域。除了用拋的方法以外，帶牠們走近需要工作的地點，或是利用「C STICK」控制PIKMIN行動，都令到遊戲在操作上更形方便容易。另外，讓PIKMIN吸收「大地精華」，令牠們「頭殼開花」以增加速度和工作效率等，都令遊戲內容更豐富和更具趣味性。

但要數到本作最精彩之處，當然是讓玩家自已思考、找出最有效、最快捷方法完成任務的一環啦！遊戲以日次來劃分，至於每日要做些甚麼則完全由玩家自行決定；取某一件部件、到某個地區探索、抑或進行PIKMIN部隊的增產強化呢？此外，如何靈活運用各類PIKMIN，幫自己達成以最快時間儲齊部件、並離開惑星的目的呢？上述都是玩家在本作內所要解決的問題，亦是遊戲內容的核心所在。

至於角色設計嘛......PIKMIN造型簡單，但趣緻可愛，加上不同顏色、級別、狀態的造型，與遊戲老少咸宜的內容可謂同出一徹；這點相信沒有人有任何異議吧！

如果PIKMIN可做工作、動作再多一點，而主角又可以參與部份工作，相信遊戲的變化和樂趣將會更高。



J.LEAGUE WINNING ELEVEN 5



PS2/SPT/KONAMI/6800日圓 （c）2001 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO






自從KONAMI推出了《WINNING ELEVEN》後，每推出一集《WINNING ELEVEN》，便一定會推出一集以J-LEAGUE為題材的《WINNING ELEVEN》。雖然KONAMI這種做法，在玩者眼裡是欺騙的行為，可是當玩過之後也會覺得做得很好玩。今集的《J-LEAGUE WINNING ELEVEN》同以往一樣，遊戲做得比WORLD SOCCER版本好，雖然畫面並沒有很明顯的改進，不過明顯地比前作清晰一點。

遊戲的外表沒有什麼改進的話，那就讓我們來看看它的內涵吧，遊戲雖然起用了J-LEAGE的球員，不過球員的動作絕不會馬虎，絕對不會比前作偷工減料，而且加了很多更細微的動作，球員會伸長一些腳去傳球，攻門時會窩利或倒掛等，動作明顯較前作多。另外一個讓筆者稱讚的地方，就是此作品的AI(人工智能)。這一集玩者可以看到那些不會被人引出來的後防，也有些走位靈活的前鋒出現，不用再忍受那班蠢AI呢。

這一集的球員能力設定系統是全新的，以往那些1~19已經給變成1~99，這機更能令球員的能力分野更清晰。另外，只要用FULL SEASON打完後出現的MASTERS MODE十分好玩，使用實力較弱的J-LEAGUE球隊，挑戰世界一級球隊，勝了更可以使用那些世界級球隊作友誼賽，有這麼多隱藏的要素，令遊戲的耐久度增加了不少呢。





GLOBAL FOLKTALE



PS2/SRPG/IDEA FACTORY/6800日圓

AINHO

「Spectral Force」的第三作，吸引地方在於其戰略方面部份，配上親切的操作系統下，玩者完全感受得到當中戰鬥的激烈性，唯一不滿的是攻擊時有點生硬，而魔法系統就對戰鬥十分有用。人設方面就較為失色，不夠吸引力，且沒有配音，加上遊戲背景音樂沈悶，玩者在看交代故事的部份時可能有打瞌睡的現象出現；遊戲畫面不大漂亮，總是灰灰沈沈的感覺，不知道是否要配上遊戲之中大陸與大陸之間的戰火呢？

7

寒武紀

一款實時戰略再加上RPG元素的遊戲作品。假如你非常著重遊戲畫面以及包裝的話，這很可能是一個完全不合格的遊戲作品，不過遊戲性本身則可以說是中規中矩，畢竟在遊戲主機上推出的實時戰略遊戲作品極少，不過，假如你有PC的話，相信你可以玩到更多同類型但更出色的作品。本遊戲比較適合一直有玩這系統的朋友。



6

小悠

IDEA FACTROY推出的戰略式RPG第三輯，同樣是以《GENERATION OF CHAOS》的世界觀作為遊戲的舞台，玩法有一點兒「GOC」的影子。作品最特別的地方相信是玩者可以操縱當中的角色進行戰鬥了，富有ACTION成份的SLG是否很有趣呢？不過今次這個作品筆者便覺得廠商沒什麼誠意了，BGM、人物設定方面也及不上「GOC」，而且更沒有配音嘛…真的有頗為馬虎的感覺。

6

D+VINE[LUV]



DC/ARPG/Prinsess Soft/6800日圓

AINHO

多年前PC一款含有H成份的移植作。遊戲雖然仍停留當時的畫面質素，但其他方面也是作出很大的修改，如角色加入配音、CG質素提高等。遊戲的特色，就是有很多女角登場，當達到某些條件後，便有她們的Event相出現，當然那些H畫面會被刪去，而來到戰鬥方面也同樣非常豐富，迷宮廣大、敵人強勁，很富挑戰性。遺憾是，在當時如此的質素底下，竟然來到Dreamcast上也要經常讀碟，且時間頗長，在地形複雜移動時（如森林）更有拖慢的現象出現。有一個疑問，究竟是否死了才能Save？

8

MARKS

雖然說是由電腦移植的遊戲，但未免太過陳舊了，即使當中的插畫漂亮得可以與現在的同類遊戲相比，可是不論遊戲系統，以至地圖畫面的顯示都是多年前的東西，對現在玩過高質素遊戲的玩者們來說，實在難於接受。當中最大的問題就是地圖太大，而在無地圖的情況下四處走動，真的很容易迷路，令本來已經不是味兒的遊戲變得更甚，沉悶的氣氛就是這樣出來的。

5

杉原

一個字：爽！這隻PC舊作移植的ARPG，操作簡單，只需走到敵人面前攻擊就可給予傷害。既有RPG的精彩故事，亦有充足的ACTION成份。戰鬥的感覺亦十分好，不會只是像其他ARPG般與敵人「搏HP」，非常需要玩者的操控技術，接踵而來的敵人亦令戰鬥充滿緊張感。相比起來，戀愛部份反而被比了下去。然而一擊離脫的戰法需要經常移動，加上DC掣的手感……如果不抗拒HGAME的話，玩電腦版吧（當然也要找得到）。



7

ESPN X GAMES SKATE BOARDING



GBA/SPT/KONAMI/5800日圓

MARKS

雖然畫面質素不是很高，但卻可以表現到一種立體感，而動作方面以Gameboy Advance的解像度來說，能夠清楚地表現出SKATE BOARD各種的花式動作，實在是嘆為觀止。操作性十分不俗，而且遊戲內設定了大量花式，和家用遊戲機的SKATE BOARD遊戲不徨多讓。不過最可惜的是對於香港人來說SKATE BOARD一直並不是流行的運動，因此很多讀者都無法對這種遊戲提起興趣，否則絕對是值得一試的。

7

小寶寶

對於這個對x-games 一竅不通，但卻非常喜歡看的我來說，這個遊戲帶給我一點點懷舊的感覺，覺得她活像一隻我在小時玩過的電腦遊戲Skate Or Die。然而，在GBA的平台上做出這樣的畫面，可能是要像真吧，始終覺得有點爛爛的。如果這遊戲的畫面能夠做得誇張一點，如像是Yanya Cabalista那樣的話，而且速度上再加快一點，可玩性是可以大增的。（是我太過奢求了？）

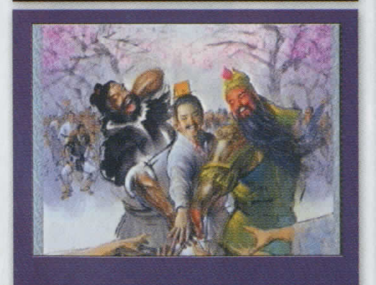
6

小悠

同樣是對這個系列的遊戲是沒有什麼接觸過，可是第一個印象便是GBA不會這麼不濟吧…若果遊戲這樣設計是為了讓作品的仿真度提升的話，好像有點兒弄巧反拙了，因為GBA的解像度始終做不出設計者想它做到的效果。動作方面則造得不錯，可用的指令也豐富，因此能做出複雜的花式。不過由於玩者每次要做的事都是差不多的，可能會很快玩厭都未定。

5

鄭問之三國誌



PS2/SLG/GAME ARTS/7800日圓

小寶寶

對於一個三國誌迷來說，理應死士般喜歡所有這樣題材的遊戲。但很可惜，對這遊戲我卻做不到。首先，它在指令方面缺乏，使遊戲平板無味；戰場畫面單調，玩者可以參與的操控不多，在眾戰鬥中，唯有「一騎討」令人有所驚喜；遊戲傾向「貧者愈貧、富者愈富」，強者可以輕易得勝，弱國永無翻身之日…等等。而在這遊戲中，我所欣賞，亦是唯一欣賞的，就只是鄭問的精彩畫功。

4

杉原

以鄭問老師的人設為賣點的三國誌遊戲。遊戲本身實在十分不濟，內政的指令不太多，導致變化不大。而戰鬥方面更是不知所謂，只見畫面有數個人頭及其下方的兩行BAR，被攻擊時只會閃爍數下，策略、單挑又不是由玩者主動選擇。攻城戰時亦只需城壁夠厚就必定可以穩守，可玩性十分低。喜歡鄭問老師的人設的話可買來珍藏，如果不能接受鄭問老師獨特的畫風則可以不理，玩《三國誌VIII》吧。

3

皇林

GAME ARTS已經很久沒製作過SLG了，今次《三國志》明顯地是「新瓶舊酒」，遊戲本身是80年代的玩法，只利用PS2的運算力加快思考速度，相對於被KOEI「養慣」的情況，可以用「以三國志III的地圖玩三國志I」來形容這遊戲。找來著名漫畫家鄭問作人設插畫，本是值得不少鄭問迷收藏的，但遊戲本身價值不足，若單是要求「鄭問」之名的話，反覺得買他的畫集或者漫畫的價值會比較合理。



4

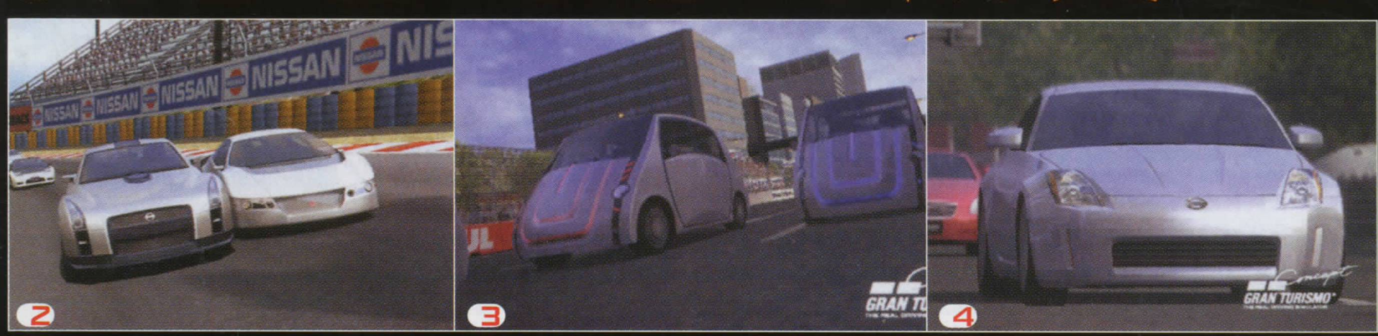




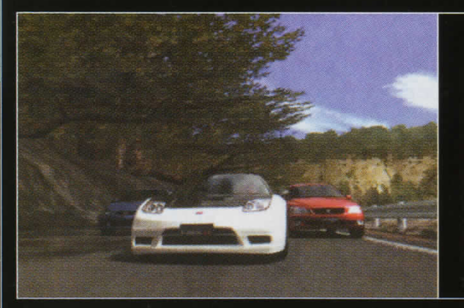
1



概念也可即時成真！？



2 3 4



在TOKYO GAME SHOW中，SCEI正式公布《GT》系列的最新作——《GRAN TURISMO Concept》。今次最大的特徵是所收錄的最新車種，因為車種中主要會以今年10月24日舉行的東京車展中所展出的概念汽車，包括注目的GT-R Concept和Pod。基本上這些車種是不可能試到的，不過現在將會有機會在《GT Concept》中得到體驗的樂趣。

收錄的賽道

「Concept」所收錄賽道暫時預定會有四、五條，當然會有逆走的賽道。收錄的賽道基本會從《GRAN TURISMO 3 A-spec》之中抽選出來，而現在從圖片中所顯示環境估計將會收錄的賽道，估計會有TOKYO R246、SWISS ALPS、DEEP FOREST、MID-FIELD RACEWAY這四條賽道。

現在決定收錄的20部最新車種

除了今次介紹的18部新鮮出爐的概念車之外，亦會有R34 SKYLINE GT-R M-spec及PRIMERA 20V兩部今年推出的新車，而以下會有決定收錄的20部新車名單。

HONDA	CIVIC Type R／NSX-R Prototype／INTEGRA Type R／Dual Note／IMPREZZA WRX Prodrive Style
MITSUBISHI	LANCER Evolution VII Rally Car Prototype (2001)
NISSAN	R34 SKYLINE GT-R M-spec(2001)／Fairlady Z(2001)／GT-R Concept／SKYLINE 300GT(2001)／PRIMERA 20V(2001)
SUBARU	IMPREZZA WRX Prodrive Style
TOYOTA	WILL VS／ALTEZZA Gita AS 300／Pod／RSC
DAIHATSU	COPEN
MAZDA	Atenza 5HB／RX-7 Type R Bathurst R／RX-8



Racing Cockpit隆重登場

在玩《GT》的時候，大家是不是希望可以在家中感受到真實駕駛的感覺呢？現在這個心願終於可以得償所願。因為SCE在GAME SHOW時正式公布將會發售一套名為「Sparco Racing Cockpit」的賽車座椅連軚盤架，再加上另外發售的「GT FORCE」軚盤，就可以得到更真實的賽車感覺。這套硬件的發售日預定於今年冬季，而價格以69800日圓發售。



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
生產商：SCEI
遊戲類型：RAC
價格：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：未定

TEXT :MARKS

1 AREO TUNE 的進化是IMPREZZA WRX Prodrive Style 的特徵。

2 正式摸索的GT-R新系列概念車，與SKYLINE 外觀有很大的改變。

3 TOYOTA 與 SONY 共同開發的POD是東京車展最注目的車種之一，因為車頭燈會以不同顏色表示車的感情。

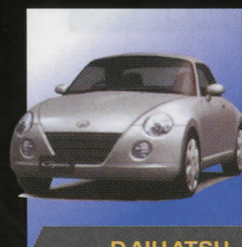
4 在車展中首次披露的Z Concept到底有多少實力呢？。

5 內容以ARACDE MODE為中心，不論玩過的上級玩者，以至初次接觸的玩者都可以得到樂趣。

6 擁有操作性與舒適性並立的避震系統和高級車的剎車性能就是 ATENZA 5HB 的特點。

7 代表日本高級Sport Car的Soara系列將會推出價值600萬日圓的430SCV。

8 充滿時代感的RSC 行駛凹凸的路面亦能應付自如。


DAIHATSU
COPEN


MAZDA
Atenza 5HB


MAZDA
RX-7 Type R Bathurst R

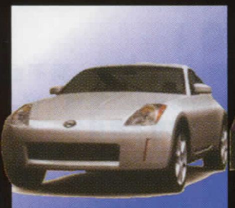

MAZDA
RX-8

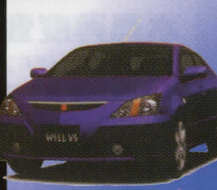

NISSAN
GT-R Concept


TOYOTA
pod


TOYOTA
RSC


TOYOTA
Soarer 430CV


NISSAN
Fairlady Z


TOYOTA
WILL VS


NISSAN
SKYLINE 300GT


HONDA
NSX-R Protetype


MITSUBISHI
LANCER Evolution VII Rally Car Protetype


HONDA
INTEGRA Type R


HONDA
Dual Note


SUBARU
IMPREZZA WRX Prodrive Style


TOYOTA
ALTEZZA Gita


HONDA
CIVIC Type R



GAME PLAYERS GAME DATA

發售商:SQUARE
售價:未定
容量:DVD-ROM
記憶:未定
發售日:2002年春
PS2/RPG

TEXT:杉原

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

網上之旅最新續報

國寶級RPG《FINAL FANTASY》正式提升到網路世界，令不少玩家抱有很大期望，看它能否開拓網路遊戲的新紀元。上期曾經對本作作出簡單的介紹，然而由於資料十分有限，筆者只能以手上的圖片與過往的作品對《FF XI》作一定的預測。不過話未說完，廠商方面又有新情報，當然第一時間送上，同時亦看看筆者的預測功力如何吧。

STORY

劍、魔法與技術交錯一起，美麗的世界華娜迪爾（ヴァナ・ディール）。曾經在這地上，發生了一場戰爭。追隨「光」的人類，與供奉「闇」的魔物，這是一場圍繞著萬物的根源「水晶」，以兩族的存亡作賭注的死鬥。在魔物的襲擊下，美麗的城鎮被破壞，地變得荒蕪，水被污染。在戰爭的最後，被迫至末路的人類，把握到些微的勝機，成功把魔物擊退。在苦戰之下，人們終於得到了和平。時間流逝，二十年的光陰就此過去。就在人們開始把戰爭的記憶淡忘的時候，邪惡的氣息再次慢慢地吹向華娜迪爾。一切也是為了追求水晶的力量…

◆《FF》的標誌—水晶

無限的世界—華娜迪爾（ヴァナ・ディール）

在故事中提及，名為華娜迪爾的世界，就是遊戲的舞台。華娜迪爾是一個充滿著劍、魔法與技術，華麗的幻想世界。廣闊的華娜迪爾存在著多個大陸與國家，住人們亦有著很多不同的種族。玩者就是透過網路進入這個《FF》世界，到處進行冒險。

水晶再度登場！

資歷較深的《FF》迷相信對水晶一詞不會感到陌生，在《FF XI》中水晶將會再次登場！從上述的故事中可見，一切事件都圍繞著水晶發生，水晶在《FF XI》將會擔當一個非常重要的角色，把整個故事連繫起來。



◆華娜迪爾是一個擁有無限可能性的世界

不止一個世界？

《FF XI》是一個全網路遊戲，玩者需要登入PlayOnline所設的伺服器，進入華娜迪爾冒險。然而一個伺服器的容量有限，開發人員亦預計一個伺服器可容納數千人。對於銷量過百萬的《FF》，當然需要擁有多個伺服器，即是說網路上會有多個華娜迪爾。如此一來，到底玩者可否藉轉移伺服器移動到別的華娜迪爾冒險？不同的華娜迪爾中的故事發展又會否有出入？擁有無限可能性的華娜迪爾，實在令人期待！





◆華娜迪爾的住人們



製作自己的分身

跟以往有詳細設定的角色不一樣，本作的主角是玩者自己。因此在進入遊戲前，玩者需要先製作好自己的分身，在華娜迪爾中做回真正的自己。角色可設定的地方十分詳細，性別、職業、種族、樣貌、體型等都可以作出選擇，玩者可製作一個完全屬於自己的角色。性格？當然是憑自己的行動與對話表現出來吧！

職業系統復活！

《FF V》中的轉職系統大受好評，可惜在往後數集均未獲得重用。而在今集職業系統終於得到復活！雖然現在一切仍未明朗，但相信戰士、黑魔導士、召喚士等熟識的名字將會重現。大量的職業再配合不同的種族，必定令角色的變化更大，玩者更容易製作出獨一無二的角色。

女性HUME　男性HUME

HUME（ヒューム）？HUMAN？

之前亦提過，《FF XI》裡有多個種族，已公佈的卻只有一個，就是世界的第一種族HUME，亦即是人類。在華娜迪爾的眾多種族裡，HUME擁有最為平均的能力。


◆華娜迪爾的人類稱為HUME


◆屬於獸人系的種族


◆小型種族，應該不擅長近接戰，會使用魔法嗎？


◆體型龐大的種族，看來戰鬥力頗高



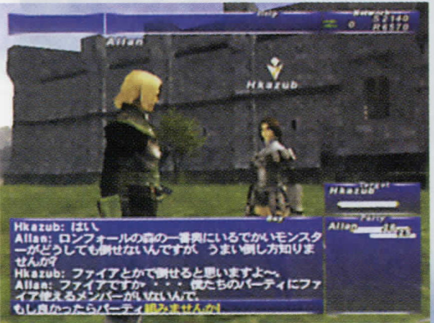
即使同是男性HUME都可以有這樣大的差異

COMMUNICATION

作為一隻網上RPG，玩家之間的通信是十分重要的一環。玩者可於畫面下的對話框內看到附近眾人的對話，利用鍵盤或手掣就可輸入訊息，達到互相溝通的效果。玩者通過對話，可以跟其他玩家討論故事的發展，買賣交換道具，找尋同伴一起冒險，甚至作一些與遊戲毫無關係的聊天對話，享受網路遊戲帶來的樂趣。



◆玩者可與其他玩家交換情報

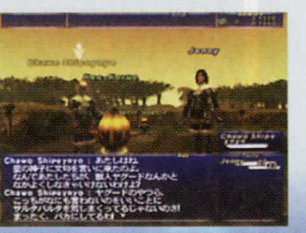


◆積極找尋同伴組隊

著重故事性的網路RPG

《FF XI》跟一般網上RPG的一個最大的分別，就是故事性。一般網上RPG都是著重於戰鬥、儲等級、冒險、尋找道具等，沒有一個主要的故事。本作卻一反網上RPG的傳統，以同系列一向也十分出色的故事內容作賣點，加入了一個主線故事，令玩者在網上冒險之餘亦可享受一隻RPG遊戲應有的故事內容。


◆從NPC口中得到Koru-Moru，魔法學校等重要情報


◆這位NPC少女似乎十分討厭稱為厄古特（ヤクード）的獸人族


◆也可以作出與遊戲無關的一般對話

NPC

為了帶出《FF XI》的故事，在華娜迪爾中將導入大量NPC（NON-PLAYER CHARACTER），提供各種情報。透過與NPC的對話，玩者可以得到現在所在地的各種情報，對冒險有幫助的知識，一些坊間的傳聞等，對玩者的旅程有很大幫助。另外由於每個種族或國家的住民都有不同的習慣、思考方式，甚至種族間的鬥爭，從對話中得到這些情報對玩者的行動亦有所影響。





TEXT:杉原

鬼武者2

最新續報

以古代日本為背景的恐怖冒險遊戲《鬼武者》，其續集的最新消息於東京GAME SHOW公佈。本作中加入了「共鬥」與「鬼戰術（暫稱）」兩大新戰鬥系統，看看可否帶來比前作更强的爽快感。

發售商:CAPCOM
售價:未定
容量:DVD-ROM
發售日:2002年3月7日
PS2/AVG

◆鬼戰術發動！

鬼戰術（暫稱）

在前作中，左馬介只要裝備不同的武器，就可獲得不同的「戰術殼」，消耗鬼力發動華麗的攻擊。今集的新戰術殼亦終於得以判明，這種暫稱為「鬼戰術」的特殊技就是代替前作的戰術殼。十兵衛亦有多種武器可選擇，同樣地，消耗鬼力就可發動鬼戰術。



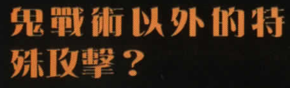
◆強勁的鬼戰術

冰之鬼戰術

從槍身發放出白色的冰刃，以一直線攻擊。看來有點像「紅炎」的戰術殼，但受到攻擊的敵人會被凍結，只要十兵衛加上一下攻擊，就可使凍結了的敵人粉碎成冰的碎片。

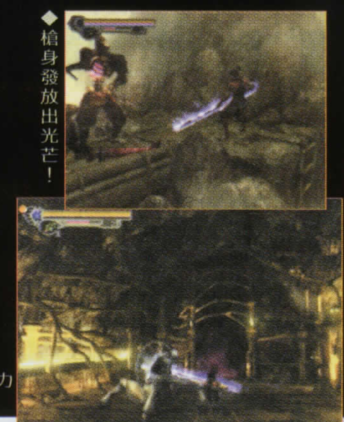


◆最後一擊，怪物就此成為美麗的碎片

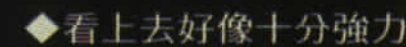


鬼戰術以外的特殊攻擊？

除了鬼戰術外，今回的圖片亦發現了特殊的攻擊。上述的鬼戰術發動時槍身被冰塊包著，然而從圖中可見槍身卻是發放出紫色的光芒。到底這是同一件武器內擁有的另一鬼戰術，還是武器仍然隱藏著一些特殊效果？



◆槍身發放出光芒！



◆看上去好像十分強力

是同伴還是敵人？

在旅途中的十兵衛面前，出現各式各樣的人物，其中有部份更掌握著故事的關鍵。除了之前公佈了的孫市與お邑外，與孫市爭執那位手拎長槍的男子身份亦得到公開，他就是安國寺惠瓊。這些人物不單是只為故事的進展，他們亦會與十兵衛一起戰鬥！然而，這世界裡並不一定有永遠的同伴。到底他們會成為知心的朋友，還是背叛十兵衛成為敵人？

雜賀孫市（マゴイチ）

使用鐵砲的名人，紀州雜賀鐵砲團的頭領。為人豪爽，頭腦清晰，能冷靜地判斷所有事情。除鐵砲外，他亦是劍術高手，擁有從西洋學習的豐富的科學知識。



◆雜賀孫市

安國寺惠瓊（エケイ）

擅長寶藏院流槍術的和尚。然而雖說是和尚，卻非常喜好金錢、酒與女人，給人感覺十分麻煩。但其實他擁有參謀級的頭腦，擅於閱讀敵人的行動及作戰。



◆安國寺惠瓊

小谷のお邑（オユウ）

穿著與時代背景截然不同的西洋服飾，謎一般的女劍士。手持小劍與盾作為武器，利用她敏捷的身手，以高速度制壓敵人。看上去是一位妖艷的美女，但有關她的一砌仍屬未知之數。



◆小谷のお邑



共鬥

之前的介紹曾經提及，十兵衛遇到的同伴們會與他一起作戰，這個稱為「共鬥」的系統亦得到全面公開。至今獲得公開的有遊戲初段的三個共鬥場面，相信在遊戲中他們會有不少出場機會吧。

與お邑的相遇

在金山之町裡，お邑正被數名流氓調戲。路過的十兵衛正好目擊此事，正義感極強的他顯得十分憤怒。對於這種行為十兵衛當然不會坐視不理，立刻拔劍上前教訓這群流氓。這時在旁的お邑也拔刀相助，與十兵衛一起對付敵人。


◆お邑正被流氓騷擾

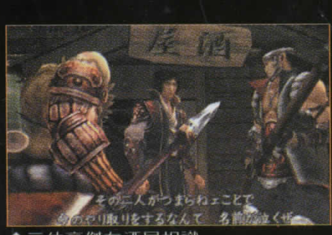

◆看不過眼的十兵衛出手教訓流氓

與孫市的共鬥

在金山之町的酒屋內，十兵衛遇到正在爭執的孫市與惠瓊。正當二人在決鬥的時候，十兵衛出面調停，二人知道他是柳生十兵衛後立刻停止了決鬥。就在這酒屋裡，聚集了三位名留歷史的豪傑…


◆孫市一眼就看出十兵衛的身份

在一個洞窟內，十兵衛正受到敵人襲擊，陷入危機之中。就在這時，之前在酒屋認識的孫市登場，幫助十兵衛對抗敵人。孫市的鐵砲威力驚人，有他在後方支援十兵衛簡直是如虎添翼。對近距離的敵人他亦可以用刀攻擊，是個非常可靠的同伴。



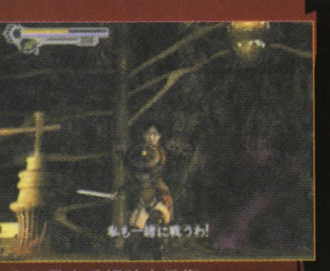
◆三位豪傑在酒屋相識


◆雜賀孫市登場！

BOSS戰

進入了洞窟內部的十兵衛，忽然感覺到不尋常的氣息。這時十兵衛的後方有把低沉的聲音跟他說話，轉頭一看竟然是巨大的BOSS！面對如此勁敵，お邑再次出現幫助十兵衛，合二人之力對付強橫的BOSS。


◆十兵衛遇到的首個BOSS



◆お邑出手相助十兵衛

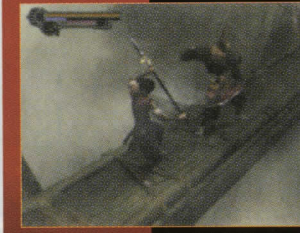

◆一起夾擊BOSS！

戰鬥的舞台

在《鬼武者》中，左馬介的行動只限於稻葉山城。與這次的故事相比之下，地圖當然大得多，版圖的種類亦十分繁多。以下介紹的就是新公佈的四個戰鬥舞台。

溪谷

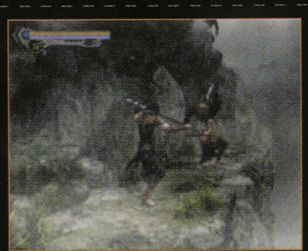
被濃霧所覆蓋，導致視界惡劣的場所。由於四周都是懸崖，很多時候只有在簡陋的木橋上戰鬥，令行動受到相當大限制。不知可否把敵人打落懸崖呢？


◆四周都是深不見底的懸崖


◆在這樣的環境裡到底有甚麼有效的戰法？

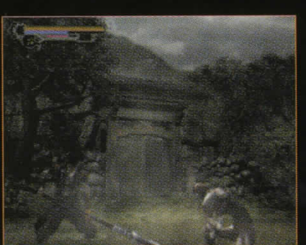
山道

與溪谷的地勢差不多，都是十分險要的地形。雖然有感覺上較為安全的山道，但十兵衛的行動仍然受到很大限制。


◆地勢險要的山道

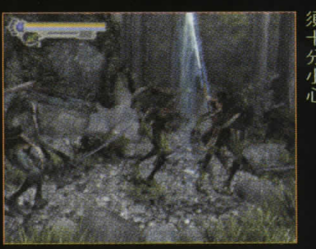
沼地

有大量枯朽的樹木在水中浮沉的沼澤地帶。水深足以到達十兵衛的大腿，戰鬥的時候可說是毫無移動力。在沼澤的四周不難發現廢墟般的瓦礫，到底與故事有甚麼關係？


◆前方的門到底與十兵衛有甚麼關係？

草場

雖然看到一點高低差，而且有大量樹木圍繞，但仍可說是比較正常的地形。然而雖則這種地形可使十兵衛的戰鬥沒有太大障礙，但卻隱藏著被敵人包圍的危機。


◆在這樣空曠的場所戰鬥必須十分小心



GAME PLAYERS GAME·DATA
發售商:NAMCO
售價:未定
容量:DVD-ROM
記憶:未定
發售日:2002年2月
PS2/RPG

力への意志 Xenosaga EPISODE I Der Wille zur Macht［力への意志］

TEXT:杉原

期待已久的最新情報！

自從幾個月前的公佈以來，一眾RPG迷瞬間被《XENOSAGA》這遊戲所吸引。然而一直都沒有消息，早前終於公佈了一些新人物及畫面，期待已久的FANS們終於可以舒緩一下。極其華麗的畫面，壯大絕倫的故事，就在此先睹為快吧。

故事回顧

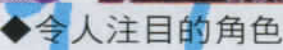

◆未來的世界

時間是遙遠的未來。人類因為某種原因而放棄地球圈，分散在廣闊的宇宙中。結成星團連邦的人類，雖然人口仍在不斷膨漲中，但謎之生物古羅絲斯（グノーシス）的敵對行動令人類再次陷入危機。隸屬掌握星團連邦軍事的企業複合體維古達（ヴェクター）的SHION（シオン）被捲入這樣的一場戰爭中……

超絕美形的畫面！

從公佈的圖片可看到，本作的畫面可說是把PS2的機能發揮得淋漓盡致。單以畫面來說，絕對可稱得上是PS2數一數二的RPG作品。開發人員利用PS2強勁的性能，把田中久仁彥老師設計的人物製成立體模型的CG，即使細微至人物的表情，也可完全表現出來，其流暢度可以說是「注入了生命的圖畫」。雖然不能親身看到實際的片段，然而從圖片中已可感受到華麗的氣息。


◆CHAOS口中的真實到底是……？



◆令人注目的角色


◆COS-MOS戰鬥時的勇姿



◆以3D模型CG造出來的角色表情十分豐富

細微動作的表現

在少女MOMO（モモ）的圖片中看到，從閉目到笑臉的連續動作，臉部表情十分流暢自然。就此可以預計，遊戲中的角色均會表現出豐富的表情，使遊戲可給予玩者更舒服自然的感覺。






*圖片為開發中畫面

FANS注意！限定版發表


◆COS-MOS的FIGURE

在TGS廠商公佈了本作將會發行限定版套裝。限定版除了遊戲的圖案光碟，更有角色FIGURE，VISUAL BOOK，BINDER與及匙扣各一個。如此豐富的內容，試問身為FANS的你又怎能錯過？


◆限定版的所有贈品

新登場的人與物

今回首次公佈的，有SHION作為宇宙之旅的據點的航宙船艾爾沙，與及三位船員。艾爾沙的內部因應不同的用途而分為數個區域，以下將會介紹船內的主要構造，以及三位各有特色的船員。

宙貨客船艾爾沙（エルザ）


◆SHION在艾爾沙上會遇到甚麼事？

全長166米的高速航宙船艾爾沙，以前是某個犯罪組織所擁有的高級船艦，後來經過馬修斯的改造而成為貨客用船，現在以「空海基金（クーカイ・ファウンデーション）」的船藉來使用中。馬修斯在船身到處都暗地裡裝備了未經許可的武器，從外觀看上去卻完全不能判別。另外，艾爾沙的主推進機關是最新型的論理推進裝置LOGICAL DRIVE（ロジカルドライブ），因此擁有絕大的航行速度。


◆宙貨客船艾爾沙

艦橋

跟所有艦船一樣，這裡是艾爾沙的中樞部份，操舵、觀測等航行時必需的程序都在這裡進行。除了正上方的艦長席外，中央前方的操舵席及左右兩旁的通信席都在這裡。從其重要性來看，相信在遊戲中艦橋這裡會發生很多重要的事件吧。


◆高高在上的艦長席，馬修斯就在此下命令


◆艾爾沙艦橋全貌

船室

由於艾爾沙是客貨用的運輸船，艦內當然不少得居住的空間。艾爾沙內設有多個船室，供給船員或其他客人使用。所有船室都配備完善的照明系統，室內每個角落均有充足的光線。從圖片中看到，船室給人高科技的感覺，亦有一點小盆栽擺設，這裡的裝飾令人不會覺得自己正身處宇宙船中。


◆房間內擺設有仙人掌類的植物


◆給人高科技感覺的船室

餐廳


◆正在餐廳享受著的馬修斯

艾爾沙曾經是高級船舶，因此擁有一間設備完善的餐廳。從圖中可見，在整潔的餐廳對面設有酒吧，而且更有個小魚缸作裝飾，讓船員們可以舒適地進膳。

U.M.N.（ウーヌス・ムンドゥス・ネットワーク）

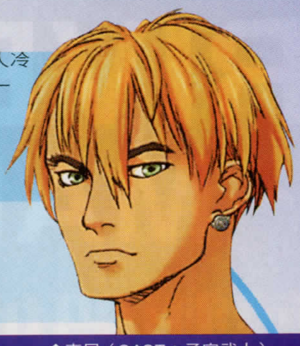
超光速通信系統。U.M.N.是指利用空間歪曲航法把系間連結在一起的意思，這機器就是以此原理進行超高速通信。配備在艾爾沙上的這台機器，到底會起著甚麼作用？

◆正在U.M.N.前的SHION發現了甚麼？

馬修斯（マシューズ）

玩年40歲的馬修斯是艾爾沙的船長。從他的外表、說話及行為令人感到他是個性格硬朗的艦長。壞習慣是浪費金錢，導致債台高築。他欠下空海基金大量金錢，就連艾爾沙也是借貸的擔保。


◆給人感覺硬朗的馬修斯，真正的他又是怎樣一回事？


◆馬修斯（CAST：石塚運昇）

東尼（トニー）

艾爾沙的操舵手，美男子一名。為人冷靜，然而說話語氣卻十分粗魯。缺點是一握住操縱捍就會變得十分熱血，而且有飛車（船？）的癖好。幸而他擁有一流的操縱技術可彌補一切……

◆外表冷酷的東尼也有熱血的一面

◆東尼（CAST：子安武人）

漢馬（ハマー）

為人輕率的領航員。他在少年時候是天才駭客，因為接觸到某犯罪組織的數據資料而被追殺。為馬修斯所救，因而成為他的屬下至今。與東尼是好朋友，然而在艦上他總是扮演著後輩的角色。


◆從說話可看到他是個出色的領航員


◆漢馬（CAST：松野太紀）





TEXT: KACHUN

來自VICTOR INTERACTIVE，一個全新創作的童話式RPG遊戲：『RIVER FANTASIA ~MARIEL和妖精物語~』；簡單來說，本作將會是一個關係到任職見習妖精魔法使的少女、妖精、和「收數佬」的催債故事……

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：明年2月
PS2/RPG

一切從那個下雪的晚上開始……


一個下雪之晚上，一名貌似花貓的「收數佬」登門拜訪……


有關催債一事，FIONA當然「力撐」主角啦！

有如奇跡般存在著的「妖精之樹」……在那裏，有家族代代相傳、守護著這棵樹的奇妙少女MARIEL WOODWORTH，以及早已從人世間消失得無影無縱的妖精。有一晚，一位不知名的訪客到訪，並說：「希望您還清您父親的欠債！」為了代替失蹤多時的父親還清欠款，MARIEL的冒險之旅便隨之展開。

RIVER FANTASIA ~MARIEL和妖精物語~

夢想般的世界觀

以下將介紹有關今次遊戲的獨有世界觀；看過以後，相信大家會對本作內容有更深入的了解。

舞台

本作將會以昔日人類與大自然一起生活的虛擬時空作遊戲舞台；在這種環境下，似乎理所當然地會讓人聯想有所謂「妖精」的存在。的而且確，以往人類和妖精曾經一起生活過；可是，隨著時間的流逝，人們開始不再談及妖精，亦沒有人去理會他們。妖精們感到十分悲傷，而最終被人類否定存在的妖精一族，不久亦開始從人世間漸漸消失……


要到小鎮各處走走嗎？


MARIEL來麵包店幹甚麼？

妖精

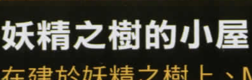
「妖精」是自然的象徵，亦是人們願望具體化的產物。能夠與他們聯繫的，就只有守護著「妖精之樹」妖精魔法使們。此外，魔法使們又懂得利用自然的碎片作材料，經過互相組合後產生出妖精。產生出來的妖精擁有堅強的冒險之心，並會成為主角今次冒險之旅的伙伴。


主角在遊戲內將會遇上不種類的妖精。

遊戲系統初探

本作內主角MARIEL為了償還欠債，將會接受鎮上不同人仕的委託，幫他們解決各種問題。全個遊戲為期10個月，在這段期間，主角需要每月向ALFRED償還欠償。在一般進行過程當中，遊戲是沒有時間或日數等概念的；在達成一定條件後，系統便會自動進行完成一個月的遊戲部份。

主角居住的小屋；下為「妖精之樹」。



遊戲流程圖〔一個月〕

妖精之樹的小屋

在建於妖精之樹上、MARIEL賴以為家的小屋內，可以讓妖精誕生、進化，以及跟他們交談等等。此外，主角亦會每月在那裏給ALFRED清還部份欠債。

奇跡EVENT

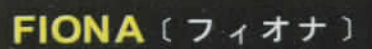
完成一定程成的委託、令人們的願望成真後，妖精之樹將會產生變化。付上「願望之花蕾」、「奇跡妖精」誕生等都會相繼發生。

小鎮

到小鎮上，主角將可接受鎮上居民不同的委託；除此以外，又可以收集各種情報，以及遇上不同種類的EVENT。另外，在某些特定EVENT內更有機會遇上妖精。

迷宮

遊戲世界將會有多個迷宮，而迷宮內則存有多種完成委託所必需的物料。在迷宮內，主角亦可能會遇上不同的妖精，經接觸後，妖精可能會成為主角的朋友。

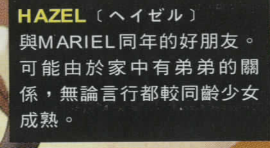




FIONA〔フィオナ〕
從孩提時代開始，便代替MARIEL早喪的母親，肩負起養育她的工作；但是，正確點說，應該看成是主角的姊姊比較貼切。她在WOODWORTH家的工作就如「家庭妖精」般，做家務的能力可謂無出其右。

KATHY〔キャシー〕
每朝在鎮上各處送麵包，兼宣傳各種流言的麵包店活潑少女；但似乎比MARIEL更加冒失。

MARIEL WOODWORTH
〔マリエル・ウッドワース〕
幼年喪母，自少被身為妖精魔法使的父親、和妖精FIONA養育成人。性格樂觀率直，對人沒有半點猜疑；但卻有點粗心大意。



HAZEL〔ヘイゼル〕
與MARIEL同年的好朋友。可能由於家中有弟弟的關係，無論言行都較同齡少女成熟。



ALFRED〔アルフレッド〕
到MARIEL家追債的人；外表雖然是一頭花貓，但除了會直立走路外更會說話。興奮的時候，說話中會加入「喇」之類的怪音，而他本人似乎並沒有察覺到。



REBECCA〔レベッカ〕
某日突然從鎮上走來，謎一般的妖精魔法使；她會給MARIEL甚麼樣的指導呢？

奇跡

所謂「奇跡」，其實是人們彼此間的思想、感覺、煩惱、願望等，由此等強烈、而純粹從精神所引起的神秘現象。給「妖精之樹」付上「願望之花蕾」，當願望達成後「願望之花」便會盛放，而作為奇跡之結晶的妖精便會誕生。所謂「妖精之樹」，其實可能只係將人與人的心連繫的媒介。



FIONA給主角解開奇跡之謎……

朋友

雖然主角MARIEL只係同妖精FIONA一起生活，但在鎮上她亦有如親人般要好的朋友。當他們遇上困難時，MARIEL會利用妖精魔法使的力量向他們伸出援手；相反，當MARIEL有麻煩時，好友亦會給主角提供協助。可是，並不是所有鎮上的居民都是善意的，主角亦會因而捲入各類型的事件中。

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Text by 特務009

遊戲以外的林林種種



GAME PLAYERS GAME·DATA

製造商：KONAMI
售價：6800 日圓
發售日：11 月 29 日
遊戲類型：ACT
容量：DVD-ROM
記憶：80KB 以上
PS2 / MEM / 限定版9800日圓同日發售

距離發售日不足一個月，除了精彩的影像外，2001 年PS2第一大作《MGS2》也有不少有趣的地方。今期為大家介紹初體驗版後的故事，還有遊戲中一些「惡趣味」，與及新角色出場！

SYSTEM 確認！

基本上很多地方與「初體驗版」中已經出現了，而這一次還加入了Demo畫面的操作及Save畫面！說實在，這裡可能會看出開發人員或者玩者自己的一些「惡趣味」（笑）。

Demo 畫面自由操作

上一集Demo 畫面的鏡頭是鎖定的，結果看多一兩次便會開始感到有點悶（爆）。在今集交代故事的Demo 畫面中，玩者可以操作鏡頭的位置，還有 Zoom 機能，會有著完全不同的視覺味道呢。





◆初遇Olga時她高舉雙手的畫面，Zoom 向某地方看清楚一點…（…）



◆看來Save 畫面是Snake 最難受的一刻呢（苦笑）。

沒有 Mei Ling ，還有 Otacon！

還記得上集找可愛但多口的Mei Ling 作Save 嗎？她每次 Save 都會留下一句格言或者成語給 Snake 。今次雖然沒有她，但Otacon 繼承了這任務！沒錯！不只是 Save ，還會贈 Snake 一句格言！（汗）

看看會否找到自己？

當以手槍正面指著敵兵，在他舉手時指向頭部等弱點時，那敵兵的「Dog Tag」（註1）會掉下來，顯示了那兵士的名字、國籍等資料。而這些資料是之前Konami在網上招募得來的，筆者也有登記過，那麼到時會否找到自己？另外遊戲中會有獨立的模式，管理任務中得到的Dog Tag…





轉行做戰地記者（？）

初體驗版的望遠鏡改成了數碼相機，當然有 Zoom 機能囉！除了作為「作戰記錄」之外，遊戲中還會有些時候要用它完成任務。今集會否出現「心靈寫真（鬼相）」的秘技？

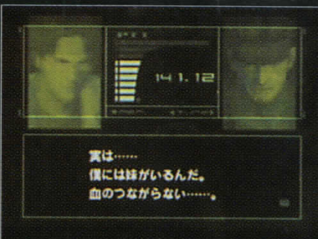


初體驗版之後…

初體驗版是以 Snake 與 Olga 一戰為結束，那麼擊退了 Olga 的 Snake 會遇上些什麼？ TGS 的體驗版再解答了一部分…

1.Emma 的身份

上期介紹的Emma ，其實就是Otacon 沒有血緣的妹妹！在Olga 一戰之後，與Otacon 的通訊中，他提及是因為收到處名人E.E.(Emma 全名的頭文字）的E-mail ，而入侵五角大樓的電腦網絡，找出有關Metal Gear Ray的消息。另一個驚人的事，就是Emma 她曾參與Ray 的開發，為何她會與Ray有關？會否像上集的Otacon般，向Snake提供對付Ray的情報？





3.初體驗版的內容並非「現在」？

在哈德遜橋「跳河」場面之前，加入了 Snake 的獨白，原來進入 Discovery 號已經是 2 年前的事！那麼是否 Snake 在事後回憶整個事件？Snake 是否找到Metal Gear？還是進入Discover 號只是整個事件的「開端」…？這一切的謎團，在遊戲推出後便會一一解開！





還有還有…

除了上述的東西外，遊戲中也有很多細緻的設定，如通道盡頭偷睡的士兵，水手們張貼的海報，還有今集一大煩惱的——各式紙箱（爆）！說實在好好玩味這些「惡趣味」的話，相信玩上數十小時都未完成遊戲呢…



◆被發現囉！



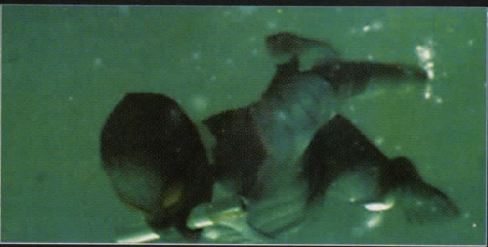
◆「話俾你上頭知你偷懶！」



◆有時海報會貼在一些意想不到的地方！

新人物！

在TGS秋播放的片段中，出現了一個身穿緊身防護服潛水的畫面。乍看之下，令人想到上一集KGB出身的超能力者Mantis ，這人物與Mantis 有沒有關係？與Snake之間是敵是友？而從片段推斷，他出現的水域並非哈德遜河，那麼與Snake口中的2年後是否有關？又是一堆等遊戲推出才能解開的謎…



◆體型上不及Snake 壯碩，偏向速度型（？）的角色？

註1：Dog Tag是由二次大戰開始出現，用作識別軍人身份的小金屬牌。士兵戰死後也會用作辨認身份，與及確認死人數。



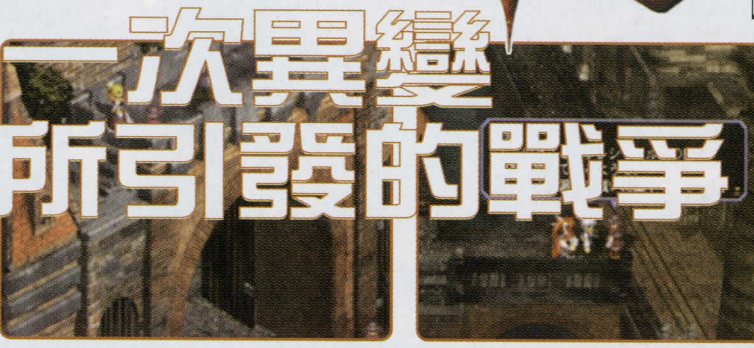


GROWLANSER III グローランサーIII The dual darkness



GAME PLAYERS GAME‧DATA
機種：PlayStation 2
發行商/製造商：ATLUS
遊戲類型：SLG
發售日期：12月6日
售價：6800日圓(限定版9800日圓)
容量：CD-ROM
記憶：91kb

TEXT by AINHO



一次異變所引發的戰爭

由原智志擔任人設一環的「GROW LANSER」系列，其第3作已定爲12月6日發售。今集「3」引入的新要素比上集爲多，除了早前報導過的性格分歧系統及合體魔法外，更有近來RPG或SLG遊戲常採用的迷宮自動生成變化系統。一如前作，今集也會同期推出豪華限定版，售價爲9800日圓，雖然其內容仍未公開，但對於一班此系列的忠實Fans而言，當然不會錯過廠商的厚禮呢？



橘彌生

CV：高橋美紀

東方異國遠渡大陸而來的月之巫女，年齡為20歲，擅長使用能改變人類的感情和記憶的精神治療法術。為了太陽異變之事，而逃離了她的故鄉月之總本山到世界各地展開調查。



偉古多魯‧羅杜（ビクトル‧ロイド）

CV：鈴置洋孝

對於朋友陷入苦境並無關心的他，是一名喜歡到各處研究的流浪魔導學者，年齡為50歲，精通所有科學與技術，每當發現他的興趣對象，便會十分情熱地埋頭苦幹不停的研究。



芭芭拿（バーバラ）

CV：吉田小南美

年齡，以至出身地都一概不明的謎之女性，只知道她是真魯花古利富（シェルフェングリフ）帝國第二皇子朱姆斯（ジェームズ）的宮廷魔術師，擁有冷酷的性格，認為在戰爭中死去是一件值得讚美的事。她所使用的RING＝WEAPON為Magic Wand，與早前公佈的古拉奧這男子有所關係，喜歡獨個兒行動，沒有人知道她的行動目的。







自動生成的迷宮

今集登場的迷宮與上集有點不同的，就是不會出現一些構造較為複雜，換來的卻是引入了自動生成系統。簡單一點說，即是玩者每次進入同一個戰場，其敵人、道具位置，以至構造也會不同，遊戲的迷宮會採用一個個組件來組成，還不明？看看附圖中迷宮內部地下第2層的例子，最初進入時的地圖構造是這樣的，但當離開這層再度進入之後，便會發現構造有所變化，使整個遊戲保持一種新鮮的感覺，減低遊戲的乏味性。

敵人之反應

今作於迷宮中出現的怪物，將會加入「視野」這一項的概念。這個「視野」其實是表示主角的視野範圍內，當有怪物踏入時的反應，而遊戲中登場怪物主要分為「無關心」、「警戒」和「好戰」這三種特性。「無關心」的意思是一些對主角沒有任何襲擊性的怪物，若玩者不接觸它們的話，便可完全無視地通過；而「警戒」就是主角的視野中發現這種怪物時，當它們發覺到主角的存在後，便會有所行動追著主角，如玩者想避開不必要的戰鬥，便要盡快離開它的視野之外。至於「好戰」的怪物，則是它們會非常活潑，不停四圍移動，當玩者發現它們時，便會立即強行進入戰鬥。同樣地，怪物的配置也會與迷宮構造同樣以隨機形式去決定。





戰鬥系統

今集戰鬥系統，基本繼承於前作，但也會追加一些新要素。今次為大家介紹的，就是角色的行動追加了「道具」和「突擊」這兩項新指令。一直以來，此系列要補充體力，就只能依賴魔法，不過今次有了消費用的道具，玩者便可以購買或得到藥草，或者其他異常、特殊效果等道具進行回復，這些將會成為應付首領戰時不可或缺的必需品。至於「突擊」這項指令，就是作出比平常威力加強的攻擊。

遊戲開場動畫初公開！





隨著發售日期逐漸迫近，遊戲已進入開發的最終階段，而廠商近日就公開了遊戲的開場動畫片段。片中可看到由原智志氏繪畫各角色豐富的表情，並可見到女主角安妮帶出一副憂愁的表情，而OPENING的後半段，則有一座時空制御塔的出現，到底這座建築物與故事有何關連呢？至於OPENING主題曲方面，則由為蒙尼卡擔任配音一役的南央美主唱。



TEXT: AINHO

新世代的體感射擊遊戲

Rez

音與光的新體感

由SEGA與UGA公司所製作的新類型音樂節拍遊戲「Space Channel 5」，令當時轟動了整個遊戲業界，並獲得多個殊榮和獎項，而距離此作發售的兩年後，她們將會攜手再度合作，開發一款同以音樂為題材的新體感射擊遊戲「Rez」，並同時發售PS2和DC版。本作的特色，就是當擊倒敵人的時候，遊戲會奏出特別的音樂，再加上獨特的快感，以及在光與震動倍伴的融合演出之下，形成了這款新時代體感遊戲「Rez」的誕生。

機種：DC/PS2
發行商/製造商：SEGA/UGA
遊戲類型：STG
發售日期：11月22日
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM/GD-ROM
記憶：DC:9Blocks PS2:53kb



GAME SYSTEM

本作遊戲的玩法，與一般的射擊遊戲大致上一樣，但舞台將會是進入一個電腦空間的世界，將入侵內裡的病毒消滅。操作方面，只需方向制再配合X按鈕便可放出導彈（Layer），而在玩者的手在離開按鈕的時候，便會自動將敵人鎖定，最大可同時Lock On八名敵人。按著O掣的一定時間後，便可發動畫面右下方能源棒的Over Drive攻擊。至於玩者擊落一些能量很重的敵人時，背景音樂會有微妙的變化，若然有節奏地將敵人擊倒，更可奏出合旋律的音樂的聽覺效果呢！





遊戲中出現的道具

NETWORK OPENING

遊戲時出現有光的立方體，玩者需將之鎖定破壞，才能進入下一關數，以及提升自機的能力。

OVER DRIVE

擊落特定目標後出現的紅色物體。主要是儲滿畫面右下方的能源棒，作發動Over Drive的特殊攻擊之用。

LEVEL UP

擊倒敵人時出現的藍色物體。當成功回收後，畫面左下方的能源便會增加一格；當儲滿八格後，自機的能力便會有所強化。

THE STORY OF "REZ"



本作的故事，講述一間網絡公司，採用了一個名為「Project-K」的新中央網絡系統，可是就在這核心的人工智能「eden」將近正式運作的時候，擁有膨大的情報量的它，突然被沈睡起來無法運作。於是，身為玩者的你，便要入侵電腦空間之中，將人工智能「eden」甦醒過來。

遊戲流程



每版開始的時候，都有一些普通的病毒出現，玩者只需將之鎖定便可將之消滅，接著擊倒一定數目的病毒後，便有NETWORK OPENING之稱的Object物體出現。當成功擊倒它之後，該版的Boss就會登場，只要將其消滅後，玩者便可向一版進發，最後以將「eden」解放為遊戲目的。至於遊戲所使用的樂曲，全都是一些世界有名樂曲擔當，包括有Ken Ishii、DJ TSUYOSHI、Adam Freeland、Coldcut&Tim Bran、ebz、oval、Keiichi Sugiyama等。





週邊機器—TRANCE VIBRATION



為徹底享受遊戲中的音樂節奏，本作將會連同PS2版推出對應USB端子的體感裝置。這個裝置所產生的震動有別於DUAL SHOCK的感覺，遊戲在不同音樂的演出下，所產生的震動效果也會有所不同。至於售價方面，連遊戲的同梱版為8800日圓，獨立購買則為2480日圓。除此之外，遊戲更推出超豪華限定版，內容除了有遊戲和TRANCE VIBRATION外，還有特製T-Shirt、震動Head Phone及Wristband，數量只限500套，可惜只限日本國內預約才有。售價為12800日圓。



ポポロクロイス™ はじまりの冒険

小小大冒險

GAME PLAYERS GAME·DATA
發售商:SCE
售價:5800 日圓
容量:DVD-ROM
記憶:未定
發售日:2002 年 3 月
PS2/RPG

TEXT: 杉原

柔和的清風輕輕地吹進年幼王子的房間。在小王子面前的，是小孩們夢寐以求，小小的冒險世界。前作過後15年，新的王子比諾繼續父親的旅程，在全3D化的《波洛古羅斯》世界裡，再次展開充滿著愛與感動的冒險…

STORY

前作過後15年，王子比多諾（ピエトロ）已經成為波洛古羅斯（ポポロクロイス））國王，而今作的主角比諾（ピノン）正是他與王妃娜露莎（ナルシア）所誕下的兒子。年幼的小王子每晚也會聽著母親講故事才睡，「精靈」一詞對他來說是十分新奇的東西。一天，家庭教師沙寶（サボー）先生來到叫比諾自修。「希望你可以學到不能從知識中得到的珍貴東西。」沙寶先生說。就在比諾正在忙於思索對先生的回應之際，窗外一陣風吹進來，外面的景色引起了比諾的注意。「龍之祠？」沙寶先生發現小王子正被眼前的地方吸引著。「到龍之祠冒險吧。」沙寶先生的說話，揭開了比諾冒險的序幕。命運之輪的轉動，引導比諾打開前往精靈世界「梵尼西亞（ファントネシア）」之門，揭開冒險的真實…



◆比多諾與娜露莎都已經長大了


◆成為了比諾的家庭教師的沙寶先生


◆冒險開始之地－龍之祠


◆在龍之祠中等待著比諾的是…？

ELEMENT


◆戰鬥只需四個按鈕，簡單輕鬆

ELEMENT是本作加入的新要素。ELEMENT主要分為三種類，分別是「火」、「風」、「水」三種屬性。在《波洛古羅斯》的世界中，ELEMENT遍佈於版圖上的每個角落，只要不斷收集就可提升角色的戰鬥力，或令角色配備某些特殊能力。收集ELEMENT也有一定的法則，例如火之ELEMENT會出現在火爐的附近，水之ELEMENT則在水邊等。收集到的ELEMENT愈多，得到的效果也愈高。例如必殺技的威力會因應ELEMENT的數量有所提升，回復魔法的回復量也較到增加。玩的時候可不能放過任何一顆ELEMENT啊。

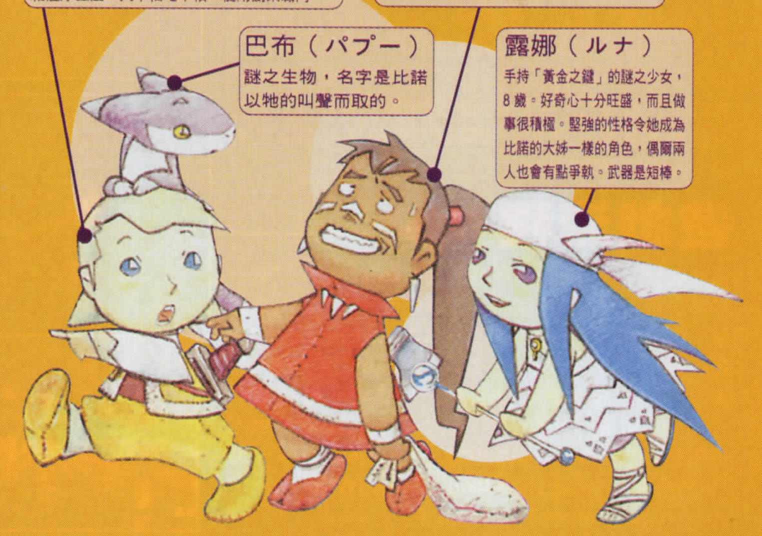




◆只有一個火之ELEMENT使出的LV1火魔法，攻擊力十分低


◆收集到大量火之ELEMENT後，可使出強力的LV3火魔法，攻擊力提升了二十倍！

冒險的同伴們



比諾（ピノン）
今作的主角，波洛古羅斯王國的王子，8歲。從父母身上承繼了人類，龍族與妖精族的能力。性格溫厚正直，天不怕地不怕。使用劍來戰鬥。

馬高（マルコ）
住在科尼爾（フローネル）之森的野性少年，9歲。為人不拘小節，亦不苟言笑，但卻十分重義氣。從外表看不出，他其實是十分容易害羞的。以斧作為武器。

巴布（パプー）
謎之生物，名字是比諾以牠的叫聲而取的。

露娜（ルナ）
手持「黃金之鑰」的謎之少女，8歲。好奇心十分旺盛，而且做事很積極。堅強的性格令她成為比諾的大姊一樣的角色，偶爾兩人也會有點爭執。武器是短棒。



Text By Ainho





◆FF系列角色聚集的地方－「TRAVERSE TOWN」

已證實會有FF系列角色出演、期待度十足的RPG遊戲「KINGDOM HEARTS」，經過上期對各項最新資料作出詳細的報導過後，相信對於本作的認識度經已很深。遊戲的特色，除了是SQUARE的作品之外，世界觀、戰鬥系統，以至登場角色，也是非常富有魅力，其期待度絕對比起FF系列有過言無不及。今回，就主要介紹剛舉行完結的東京GAMESHOW 2001秋中初公開的體驗版內容。

Tarzan居住的森林－「DEEP JUNGLE」

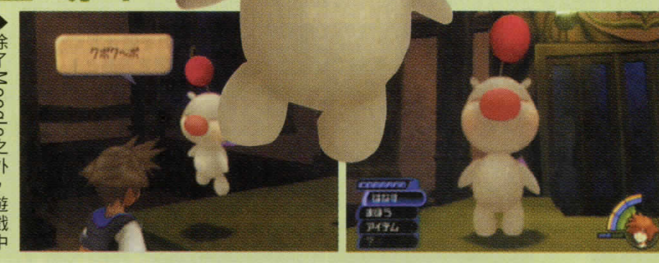
迪士尼+FF 人物的大匯演！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：SQUARE
遊戲類型：RPG
發售日期：2002年春
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定

FF系列謎之生物Moogle登場！

除了FFX的男主角Tidus、Wakka和FF8的女主角Selphie這三人之外，也有系列之中都有出場的Moogle也來本作中客串一番湊湊熱鬧，以店員的身份出現，而在世界的各個地方也見到牠們。既然有Moogle這可愛的角色，相信另一人氣角色陸行鳥也會在稍後時間出來召開記者會，值得期待。



◆除了Moogle之外，遊戲中相信還有其他同樣的可愛生物出場

◆這是本作Moogle的樣子，長有一個大大的紅鼻子，而在FF系列之中，牠是一種食草性的哺乳類生物

於過去FF系列都有登場的Moogle樣子



1.在「III」和「V」之中，可以看到Moogle頭上是沒有紅圓球的

2.來到「VII」「VIII」和「X」中，Moogle改以召喚獸身份出場

華麗而強力的連續技

在體驗版之中，可以見到角色可使用連續技。這個連續技與魔法或召喚魔法不同的地方，就是沒有能源棒的限制，而是只需在限時內按攻擊制作出連打，便可使用華麗而威力強勁的連續技，無論地面或空中上均可使出，而各個角色也有屬於自己的連續技，對於應付一些強敵或Boss時十分適用。

體驗版最速報告！

在今次的東京GAMESHOW 2001秋中，可供來場者試玩的地方範圍為「TRAVERSE TOWN」及「DEEP JUNGLE」這兩個地方。故事主角Sora，為找尋Riku和Kairi迷失了路而走進了這個森林之中，接著便遇上了於這裡居住的Tarzan……在獨特系統構成的本作，經過試玩之下，得知移動中使用道具的方法，是先打開Menu，然後在道具一欄中點選所使用的道具便可。魔法使出方面，只需在Command中選擇便可，然而玩者可利用Shortcut快速地使出魔法，方法是按著L1掣+○△□，每個按鈕可登錄一種魔法，此外玩者也可連續地使用魔法（但有MP限制）。

初公開！Heartless
「DEEP JUNGLE」Stage登場的敵人


◆除了森林般的原始環境，還有城市的背景！究竟遊戲舞台是什麼一回事？

Text by 阜林

由《Bio Hazard》系列引伸出來的射擊遊戲《Gun Survivor》，在以《Code: Veronica》為題材的第二集推出PS2版之時，火速公布推出第三集！今次的目標是恐龍！

GAME PLAYERS GAME DATA

製造商：CAPCOM
售價：未定
發售日：預定2002年春
遊戲類型：STG
容量：未定

GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS
ガンサバイバー3 ディノクライシス

GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS 打完喪屍打恐龍！

光槍版《Dino Crisis》出場！

以恐龍為敵的AVG《Dino Crisis》，正是以《Bio Hazard》為藍本製作的，剛好這一次《Gun Survivor 3》也是由打喪屍變成打恐龍。利用「GUNCON 2」於畫面中活動，對付的可能不只是一頭T-REX，有機會是一大群Raptor或者三角龍！另外今集現時只有PS2版本的關係，遊戲可說是活用了「GUNCON 2」七個按鈕的功能，畫面中看見自己面向的方向，還有類似十字鈕排法的指示。可能表示了恐龍會由四方八面出現，還有玩者可能會根據不同的環境或情況，利用不同的槍械對付恐龍也不定。而且今次對會出現不少《Dino Crisis》中沒有出現的新種恐龍，面對比喪屍更快速，攻擊更加兇狠的恐龍，能否成功地「活著」離開？


◆除了陸地，還有河流，更遇上了居於水中的Presiosaurus！勿只顧看風景而成了恐龍的午餐啊！


◆發現Raptor，趁牠還未察覺到危險之時，利用Scope遠距離狙擊，相信遊戲中會出現多種不同用途的手槍。

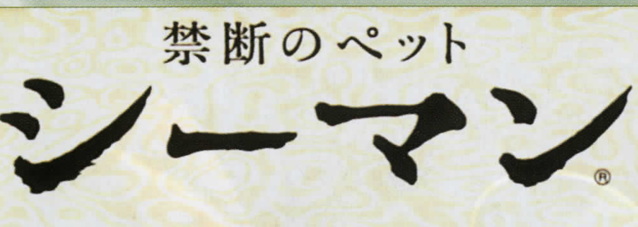

◆嘩！大群Raptor走近！亂槍掃射？還是瞄準弱點逐個擊倒？這當然是玩者自己的選擇囉。

新種！Kalnosaurus 出場！

頭兩邊生有角，有點像牛的Kalnosaurus，是遊戲中初出現的新恐龍之一。牠擁有介乎T-REX及Raptor之間的體型，看來還要是食肉的一類…幾隻同時出現眼前，究竟有沒有勝算？


◆其龐大體型加上兇狠面目，還要不怕槍火衝過來，總看不出是個容易相處的傢伙，那實際又會如何？





SEAMAN 抵死怪魚再現！



TEXT:杉原

SEAMAN，傳說中的生物，即使找到牠們存在的證據，但仍未能足以證明其確實出現在這世界上。繼DC版後，這些怪魚即將登陸PS2。以貓狗等作爲寵物太普通嗎？如果你希望飼養一些特別的小動物的話，這遊戲絕對適合你。

新品種？！


◆屬兩棲類的新品種

PS2版中追加的新形態SEAMAN，是稱為「イグアニー」的種類。與原有的「ギルマン」不同，牠不是魚的形態，而是擁有四足的爬蟲類。從圖中所見，這品種同樣具有人形的臉孔，但身體卻像蜥蜴一般。還有跟魚類不同的是，牠除了在水中活動之外，更可在地上爬行！這是否意味著玩者可以帶牠們外出散步？這隻屬兩棲類的SEAMAN勢必成為本作的焦點所在。


◆從正面可看到十分大的臉孔，看來很睏似的


◆把畫面放大，細心觀察


◆按下樹幹就可撕開樹皮


◆發現芋蟲！按下就能活捉牠


◆等待被吃掉的芋蟲真可憐…

捉蟲！

沒錯！捉蟲是遊戲中十分重要的一環。玩者需要在屋外採集不同種類的昆蟲，而這些昆蟲將會成為SEAMAN的糧食。昆蟲多數隱藏在屋外那些大樹裡面，玩者只要細心觀察就不難發現牠們。雖說只是飼料，但昆蟲的種類亦十分繁多，有不同顏色的芋蟲、飛蛾等，不知餵飼不同的飼料會不會令SEAMAN產生變化？


◆除黃色的芋蟲外，也有其他顏色的


◆樣貌跟SEAMAN非常相似（？）的飛蛾

SEAMAN抵死語錄


◆初回限定版的專用手掣，十分有古埃及風味

相信玩過前作的玩者都會知道，SEAMAN是一種說話十分抵死過癮動物，牠們擁有非常高的智慧，經常說出一些令人不爽卻發人心省的說話。本作的對白更比前作增加四倍之多，使SEAMAN變得更能言善辯。

語錄一：東京東京怎的，到底有甚麼好呢？又擠迫，空氣又差，又多騙錢的藝人，為什麼大家都會聚集在東京？人們聚集在東京的構造，跟女孩們崇拜偶像的構造是一樣的吧？

語錄二：人類真是可憐呢。現在的都市社會裡，就連本來作為生物應有最小限度的空間也不能確保。特別在東京情況更為嚴重，正因為此到處都在發出SOS信號啊？你察覺到嗎？大家的大腦實在太發達所以察覺不到吧，自己的本能所發出的SOS信號。如果是普通的動物，在這樣的過密狀態下早就發生暴動了。

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：TAITO
遊戲類型：SLG
發售日期：2002 年春
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定

TEXT:AINHO

盡所周知，TAITO 推出的模擬駕駛遊戲有「電車GO!」、「火車GO!」及「JET DE GO!」這三款代表作，這些都能讓玩家完全進入一個虛擬駕駛的世界，此系列一直以來都備受好評，而後者與大家闊別了有一年多時間後，最近終於宣佈將會推出其最新續集。「JET DE GO!」是一款以模擬駕駛民航客機為題材的遊戲，今作藉著PS2 的強大機能底下，相比前作將會大幅度有所強化。以下內容，將主力為大家介紹今作的變更點。



JETでGO! 2 LET'S GO BY AIRLINER

模擬客機駕駛第2彈！

航機介紹

JAL（日本航空）

日本航空公司的客機，在繼承於前作的「2」中，將會非常活躍。



JEX（JAL Express）

日本國內線航機，主要飛往大阪的短途線。



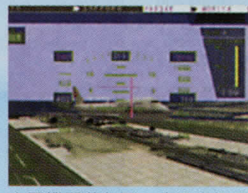
JTA（JAL TRANSOCEAN）

擁有30 年歷史的國內客機，主要飛往沖繩縣內，每年有超過 200 萬搭客使用。



起飛與著陸

前作中，起飛、航行和著陸都分做為幾個遊戲部份，並不能一口氣完成。不過來到今集上，玩者可以玩足全程。另外今集追加多一個「Free Cruise Mode」，玩者可不需要依照航道下自由飛行。遊戲的視點方面，由於加入了全方位View Change的系統，玩者在操縱客機時可自由改變視點；在第三身視點之下，可看到客機於上空雲層之中飛行的壓迫感，這是在現實當中難以感受得到的。至於遊戲的Opening，則採用了高精密、極具迫真的CG 演出。

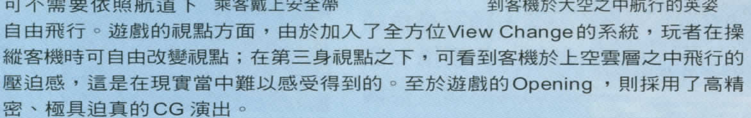


◆飛機即將起飛，應記得提醒乘客戴上安全帶





◆在 Cockpit View 之下，可看到客機於大空之中航行的英姿













操作介面一新！

操作方面，這次提供共四階段可供玩者選擇。當操作設定為初心者的時候，只需運用左Analog Stick 及□制便可，相對之，玩者也可選擇完全追求真實駕駛的超上級者操作方式。這樣的設定，當然以迎合不同程度的玩家，也能享受當中的駕駛樂趣，然而再加上與上集一樣對應的專用控制器，令投入感大大增加。至於今集中登場的客機種類，除了有上述所介紹的三款外，還有737、747、767、777、DC-10等多款知名高的客機，當中有些是保留於上集，也有些是今集新加入的。



◆今集中，玩者將可全盤劃出發經路、進入經路和著陸方式等Manual 設定



◆當熟習基本的操作後，不仿提升難度挑戰自己的實力。

新追加的副操縱席視點



◆今集中玩者將可一嘗當副機師的滋味

現實中，客機會由兩名機師負責控制監視，而在今集的「JET DE GO!2」中，將會有正副機師控制席的兩個駕駛視點，其中副機師的視點是今集的新追加點，不同的位置對於操作客機方面也會有異。

緊守飛行守則

「JET DE GO!」最使人吸引的地方，就是除了能夠體驗駕駛客機的滋味之外，更使玩者像一個真的民航客機機長一樣，照顧乘客的各種需要。假如能夠成功完成整個航程，將會有一種很難以筆墨形容的成功感呢！另外，玩者駕駛客機在航行途中，除了依照航道、遵守時間之外，還需要執行機艙內的各種事務或突發事件，以帶給大家一個答案，就是當機師並非一件談何容易的事。



TEXT by 小悠



ENIX的RPG作品一向也是質素和人氣程度極高的遊戲，《DQ》系列是日本國民級的遊戲，發售日是會定為全國休假。近來ENIX除了創作傳統式的RPG作品之外，也致力發展PC的ONLINE RPG遊戲，例如於港日台也備受注目的初學者級ONLINE作品《CROSS GATE》（魔力寶貝），還有即將推出的上級者型ONLINE作品《TRAP FANTASIA》，這相信是ENIX向PC市場進軍的第一步。另一方面，於剛過去的東京GAME SHOW之中便公開了ENIX最新的話題之作《STAR OCEAN 3~Till The End Of Time》一些試玩版畫面了。現在便由筆者來為大家介紹這個遊戲吧！

STAR OCEAN 3

Till The End Of Time スターオーシャン3

ENIX RPG 新境界





東京GAME SHOW體驗版報告

「Till The End Of Time」是《STAR OCEAN》系列的最新作，先前ENIX也是公開一些人物設定和開發畫面，可是在今次的GAME SHOW之中便大量設置SO3的試玩台，讓大家感受一下遊戲的內容。一向有玩過SO系列的朋友，新一輯的遊戲絕對會帶給大家耳目一新的感覺，這或許是上一集SO2於PS上推出，不論畫面的質素上和系統上也和PS2的SO3有很大差距。試玩版公開之後相信遊戲開發程度已經超過60%，言而今次SO3的進化並非單純在遊戲機能上，於遊戲內容和故事背景方面也是值得注目的地方，SO3的舞台是SD（宇宙曆）772年，是前作之後的世界觀。集宇宙未來科幻與冒險Fantasy於一身的SO3，是超乎玩者想像以外的新世界。

體驗版的各種內容分析

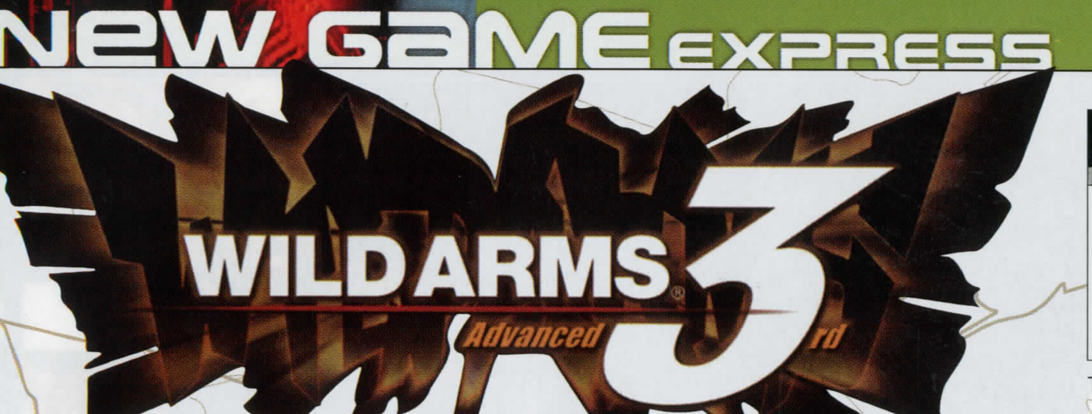
在之前之介紹過SO3的新主角是菲爾特和蘇菲亞，在體驗版之中是有公開一些有關二人的劇情，相信二人是工作上的同伴來，可是在休假的時候被捲入這星球的麻煩之中。可惜的是艝驗版遊戲是沒有戰鬥的版本，所以只能在巨大的遺跡和炭坑街道中走走。遊戲的操作性比起上集是差不多，但由於有許多地方也3D化的關係會加強於視點的操作，所以於迷宮之中是會有MAP於畫面右下方顯示出來。而遊戲整體感覺最不同的是完全3D化，除了於城中的生活劇情是3D化之外，連迷宮探索部份也具有多少ACTION成份。另一方面，在體驗版之中有不知的角色可以操縱，這是否意味著遊戲可以分別行動式進行故事？的確令人期待！











GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
生產商：SCEJ
遊戲類型：RPG
價格：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：預定冬天

TEXT：SAKURA KI

WILD ARMS 3rd Advanced 戰鬥系統全曝光

在上一期筆者已經為大家介紹過有關《WILD ARMS 3rd Advanced》的OPENING和世界，還有介紹一些關於平日的系統和戰鬥時的系統。現在廠商又再公司有關戰鬥的系統公佈了，而且並不是皮毛式介紹，而是詳細講解。現在就讓筆者為大家介紹，帶大家再次進入充滿西部劇色彩的世界吧。

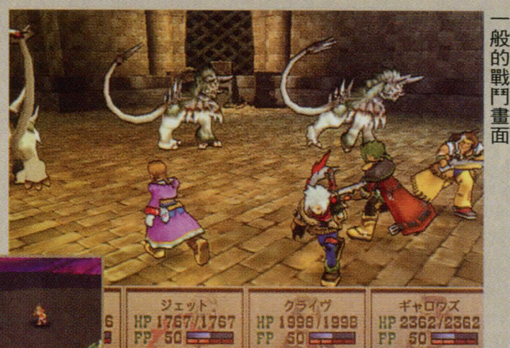


槍來槍往的西部風

以RES來決定行動的先後

基本戰鬥承繼前作系統

上期已經提過，戰鬥所用的子彈的數量是有限制的，因此戰鬥其實經常是用埋身戰的，而且相信每個人也可以唱詠魔法。今集的系統會與前作差不多，也是前作的非實時戰鬥，而是普通的指令輸入系統。戰鬥時行動的先後，將會以角色和敵人的RES（反應值）來決定先後次序。前作只有三個同伴戰鬥，不過這一集會有四個同伴，當然變數增加後戰術的需求亦相對增加。



一般的戰鬥畫面

◀ 前作的戰鬥畫面



愛到重擊時的表現

戰鬥指令

前作的戰鬥中能使用的指令共有五個，今集的戰鬥中亦可以選擇五個指令，雖然仍有部份是相似的，但也絕不是搬字過字式移植過來。因為這一集的戰鬥要求有戰略性的，若果玩者忽略這一點的話，與一些BOSS級的人物戰鬥時便會十分蝕底。在今集這個系統之中，有個設定叫COMAND 2，其實是出現在GET SET那部份，主要是選擇裝備FORCE ABILITY，是屬於選擇性使用的COMAND。

1. GET SET -- 設定各人的指令，輸入後自動跳到COMAND 2
2. AUTO BATTLE -- 設定了AUTO BATTLE後，電腦會因應角色的性格來設定行動指令，選擇後是可以取消的。
3. MIDIAM -- 使用在冒險中收集到的石板，擁有各式各樣的能力
4. FORMATION -- 角色們會因應RES的差別而有不同的次序，不過玩者可以這裡自由設定隊形
5. SYSTEM -- 遊戲環境等的一般設定





各種特別的指令

SHOOT或ATTACT

《WILD ARMS 3rd Advanced》的世界是個充滿西部劇風，所以角色都會經常使用槍作攻擊。每次戰鬥時使用普通攻擊，也可以選擇槍擊或埋身攻擊，玩者可以利用SHOOT（ショット）或ATTACT（アタック）來切換，不過玩者要留意一點，因為槍擊是有彈數限制，如果把所有子彈射完的話，進行普通攻擊是便會自動切換成埋身攻擊。



SHOOT通常會以槍作攻擊

ATTACT沒子彈時會以埋身攻擊

GUARD

▼GUARD可以RELOA子彈



在RPG遊戲中經常也會出現的指令GUARD（ガード），通常的意思是擋著敵人的攻擊，減低所受的傷害。不過在《WILD ARMS 3rd Advanced》之中，還有另一個重要用途RELOAD。當角色的用過子彈攻擊，玩者便可以利用GUARD來重新裝上子彈。不過現在仍未知道，GUARD的同時可以使用FORCE ABILITY等等功效，但仍要等待廠商的証實。



Virginia Maxwell

◀加速的FORCE ABILITY

Jet Enduro的補助能力FORCE ABILITY，可以立即變成敵我雙方最快的一個，如配合回復效果的話，可以救回不少同伴。

戰鬥後的寶箱

今集玩者在戰鬥之後，並不能直接從敵人的身上取得寶物等ITEAM，這時只會出現寶箱，不過寶箱會裝上一些爆彈等陷阱。能否解除要看成員集體的RUCK數值，如果數值越高越難解開，如果這數值少便較易打開。但是其實並不是所有寶箱的解開方法也是一樣，不過能夠在戰鬥後仍出現這個有趣的寶物ITEM系統，其實是相當有趣的啊。



戰鬥後出現寶箱



失敗會有悲慘的後果



上一集的馬



◀今集的馬

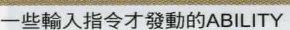
FORCE ABILITY

在《WILD ARMS 3rd Advanced》的戰鬥之中，角色會有一種稱為FORCE的東西存在著，只要被敵人擊中的話，角色的的FORCE計便會漸漸上升，當儲得一定程度的FORCE後，角色便能使用獨有的FORCE ABILITY技。不同的角色會有不同的FORCE ABILITY技，不過FORCE ABILITY技也是會很多種類之分，有些是攻擊有些是補助，有些隨時可以施展，有些卻要輸入指令才可以使出。以下便是一些角色的FORCE ABILITY技。



▶需要FORCE去發動ABILITY





一些輸入指令才發動的ABILITY



前作的FORCE ABILITY



Virginia Maxwell

◀回復系FORCE ABILITY

Virginia Maxwell的回復系FORCE ABILITY，可以分為單體和全體的程度。未知是否與LEVEL有關，不過相信非常有用。



Clive Winslet



◀ 增加命中率的FORCE ABILITY

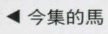
Clive Winslet的FORCE ABILITY屬於補助系，可以令到他的命中率達到100%，而且與敵人的回避率完全沒有關係。



Gallows Caradine

◀利用魔法攻擊的FORCE ABILITY

Gallows Caradine使用的FORCE ABILITY，在前作中亦已經出現過，在地上引起一些魔法來攻擊敵人。



GAME PLAYERS GAME DATA

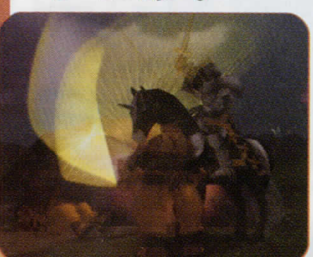
生產商：KONAMI
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：今年冬季發售預定

PS2/RPG/

TEXT：小悠

幻想水滸伝 III

再續108位英雄50年後的物語……





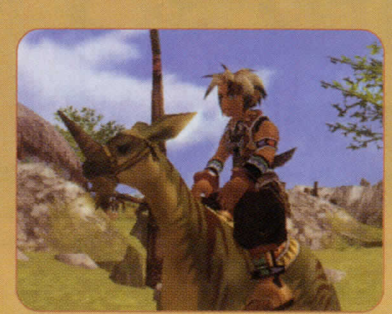


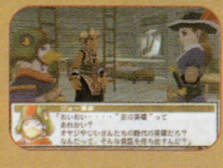


只95年PS剛推出的時候便創作的《幻想水滸傳》系列，於人物畫風和故事劇情十分出眾而廣受歡迎。以中國四大名著之一的《水滸傳》作為遊戲取材，於中西文化混合一身的世界觀之中，描寫108位英雄的事跡。時歷多年，在前作「II」推出了多年後新一輯「III」預定會在今年冬季捲土重來，而且KONAMI在秋季東京GAME SHOW之中把有關這作品的新情報陸續公開了，不論在故事方面和戰鬥系統上也比上集有改進之處。加上由PS進入PS2的影響之下，作品在不同程度上也會進化，畫面、人物、舞台和各式各樣的演出也是令人期待。在詳細介紹作品之前先讓大家回顧前作的故事背景，對了解新一輯的故事有多少幫助呢。

Trinity Side System

上集以主角、奈奈美和修爾作為故事的重心描寫，可是主要的視點也集中在主角身上。而今集的故事進行方式會使用一種名為Trinity Side System來同時以三個主角的視點描寫物語。玩者可以在故事中自由轉換不同年齡、不同立場和不同境遇的三個主角，而且三人行動是會對其他的兩人有影響的，相同的劇情以不同的角色來處理是會出現分岐，令玩者能夠以不同的角度去觀賞故事發展。而《幻想水滸傳III》的主角是可高（ヒューゴ）、戈莉絲（クリス）和基特（ゲド）三人，於大陸中的GRASSLAND與西部的撒克西（ゼクセン）聯邦之間開始新的英雄物語。時間是「II」之後15年的世界，GRESSLAND正與撒克西聯邦進行交戰，可高的任務便是到都市國家撒克西傳遞休戰書。同一時間，撒克西的首都比尼・迪爾・撒克西（ビネ・デル・ゼクセ），正在慶祝英雄戈莉絲凱旋而歸。另一方面基特也在首都之中留守，可是突然卻接到要搜尋炎之英雄餘黨的命令。於是這三人在命運的驅使下一一相遇……







Story of GENSOSUIKODEN II

第二輯的故事最為吸引，講述主角與青梅竹馬的修爾（ジョウイ）背負著42個真紋章之一，展開了不同命運的旅程。為了平定大陸之中由HIGHLAND王國的狂王子路加・布蘭特（ルカ・ブライト）引發的戰爭，主角與他的義姐姐奈奈美（ナナミ）組織了義軍，與大陸各地的都市同盟聯合對抗王國軍的入侵。可是修爾卻加入王國軍之中協助路加，而且迎娶了對他有救命之恩的公主絲露（シル）。路加借修爾弑父令自己成為HIGHLAND的皇王，並正式向都市同盟和以主角為首的義軍宣戰。可是在修爾的暗中幫助下，路加中了義軍的埋伏，最後在和主角一對一的決鬥之中敗死。本以為戰爭已經因狂王子的死而平定，可是修爾在與絲露結婚之後繼任成為HIGHLAND王國的皇王，這樣和主角之間的命運又將會如何呢……光輝盾之紋章與暗炎劍之紋章，兩者牽動了大陸的歷史洪流。



可高

卡拉也古蘭（カラヤクラン）族族長之子，為了親手將GRESSLAND與撒克西聯邦的休戰書送到首都比尼・迪爾・撒克西而展開旅程。



戈莉絲

撒克西騎士團團長，劍術高超而且為國立下不少戰功，被國人稱她為銀之乙女和白之騎士的女英雄。



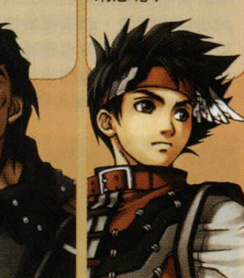
基特

巴蒙尼亞（ハルモニア）神聖國地方軍邊境警備小隊長，被委派到比尼・迪爾・撒克西進行偵察任務而留守。



炎之英雄

50年前於GRESSLAND出現的英雄，與巴蒙尼亞神聖國交戰後失去蹤跡。現在已經行方不明，為何突然又傳出有關他的消息呢？





Another Character of GENSOSUIKODEN III





除了故事中主角的三人之外，當然是會有其他108位同伴遂一登場。現在介紹的這三名同伴便是來自迪多（ティント）共和國，若果有玩過「II」的話便會知道迪多是都市同盟的其中一個地方。可是這國家和前作建國的迪娜（デュナン）是完全不同的，迪多是一個獨立的國家來。初代國家大統領是戈斯達夫・班・杜拉哥（グスタブ・ペン・ドラゴン），可是他實行的政策幾度與四周諸國引起紛爭。而今次介紹的三人是大統領的女兒莉莉（リリィ）跟她的近身護衛列特（リード）和沙姆斯（サムス），他們三人在達克（ダック）村跟可高相遇的劇情在東京GAME SHOW展示的《幻想水滸傳III》體驗版可以看到。

Ride On System

顧名思義是乘座上一些動物的戰鬥系統，也是這一輯新作的戰鬥系統特徵之一。特定的人物在戰鬥中是可以與特定的動物作隊中成員時，便可以以Ride On來乘座上去進行戰鬥。在Ride On狀態的時候，人物的攻擊力和防禦力不單會上升，而且是可以作出二段攻擊。例如可高便可以乘上鷹頭獅，在鷹頭獅攻擊後可高再以劍斬擊敵人。乘馬的是騎士，乘上飛龍的便是龍騎士了。







Party System

這個新的二人組式戰鬥系統是從上一集的六人一隊前後交替式進化過來，一隊之中同樣是六個成員，可是前和後的成員二人被編成一組，令一隊之中分成為三個二人（前鋒和後衛）小隊作戰。二人一組的小隊可以指令出組合攻擊、補助行動和分別行動等等，和上一集某一些人物可以進行合作攻擊的原理是一樣。Party System是可以讓人物在戰鬥之中有更大的發揮空間，不同人物可以做出不同的組合，變化更多。



Free Point Battle System

言下之意便是自由位置戰鬥系統了，基本上這個是自由戰鬥視點。玩者可以利用這個系統自由在不同的角度去觀賞整個戰鬥，同一人物同一招式也可以活動出幾個視點來演出。這個便是於PS2推出的新增功能之一，加上新一輯的「幻水」不論在戰鬥、人物和背景也全面3D化，可以自由轉變視點可以令玩者更投入在遊戲之中，可以說是新作的特徵之一。



沙姆斯



莉莉的近身護衛，可是實際上和她的傭人是沒什麼分別。沈默寡言，是個外冷內熱的人。

莉莉



迪多共和國大統領的女兒，任性而且好勝，總喜歡任意妄為，常常為四周的人帶來麻煩。

列特





和沙姆斯同樣是莉莉的近身護衛，常說莉莉是個太任性的女孩，可以最後還是聽她的撒嬌去幹。





TEXT: KACHUN



可能是本年內最後一個、亦是最值得留意的一個「本格派」動作冒險遊戲-『MAXIMO』。繼早前的介紹後，今次將同大家檢閱遊戲內其中三隻BOSS級怪物的背景資料；關心本作的朋友，要CHECK！

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：CAPCOM
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：未定
發售日：12月27日
PS2/ACT

遊戲三位BOSS資料大公開！

為了最終的和平而奮戰！

善良而勇敢的王子MAXIMO〔マキシモ〕，為了給已化成魔界的王國帶來和平，決定要與魔王AKIRI〔アキリー〕決一死戰；可是，前進路上卻有多種擁有強大力量、或者懂得使用魔法的怪物在等著他。在今次介紹裏，筆者會先同大家檢閱在芸芸怪物當中，三位強勁BOSS的背景資料。要擊倒AKIRI，讓王國重現和平？那就要先通過以下三隻怪物的考驗喇！


強勁敵人又何止三個呢！

靈巧地施展魔法的恐佈男子

保高拉・拿拔斯〔ボコラ・ラバス〕

在長滿陰森植物、充滿濕地氣氛的版次內，將會有這位善用各種魔術的大魔法師--保高拉．拿拔斯的存在。他除了可以如忍者般使用分身術外，又可以用魔法將MAXIMO縮小，以及靈活自如地操控火炎；絕對是一位可怕的對手。


竟然能夠將對手縮成小矮人！




「您估邊個係我真身？」

凶惡海盜中的佼佼者

加達巴船長〔船長カタバー〕

右手握著足可斷石分金的大刀，左手則是船錨型的義手，加上右腳以木棒做成的義足，單是外型已教人不寒而慄。這怪物將會是遊戲內冰地帶版次海盜船的船長；稍稍透視的身軀，究竟他是人、怪物、抑或鬼魂？

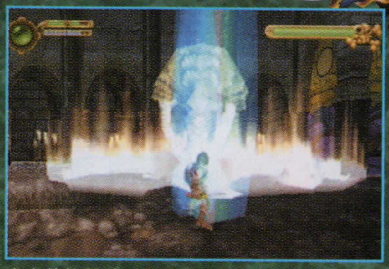



錨型的左手，既是義肢，也是武器。

妨礙死者安息的怪力男子

加斯杜尼・加斯〔ガストリー・ガス〕

將會在遊戲內墓地的版次內登場。同MAXIMO比較您就可以知道，這怪物的身型究竟有多龐大。憑著龐大的身軀，加上手上的巨型鐵鎚，揮動起來的破壞力絕對難以想像！此外，他有一招用鐵鎚猛烈地掘向地面，以產生巨大衝擊波的絕技；此技足可給對手帶來重大創傷。可是，巨大的體型亦為他帶來行動遲鈍的弱點。


龐大的衝擊波，足可讓地動山搖！

TEXT：MARKS

WAVE RALLY



GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
生產商：Eidos Interactive
遊戲類型：RAC
價格：5800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：　未定
發售日：預定1月31日

在海浪中飛馳的暢快

被受歡迎的水上活動——水上電單車之魅力終於在PlayStation 2登場！真實地表現出使用水上電單車在碧綠的海面上奔馳的景象。以實際存在的城市作為模型的賽道上，只要最快衝過終點就能夠成為海上的王者。此外，亦可以於以表演者的花式取得分數的「FREE STYLE MODE」中得到另一種的樂趣。

真實波浪顯現眼前



在遊戲中出現的波浪為了自然掀起的浪花真實地出現，因此特地使用「浪花繪圖引擎」。令玩者可以在面對極大的波浪中感到一份壓迫感。

◆與實際的水上電單車比賽同樣需要感應海浪的移動來駕駛。



◆在這個浪花中可以見到駛過時所掀起的波浪。



◆海的魅力加上水上電單車。在美麗而清澈的海面上的飛馳，真是人生一大快事。

五大模式選擇

ARCADE	與電腦操控的對手競爭名次，亦要透過經過CHECK POINT增加時間。每次都有8名選手參加，而收錄共10條賽道。
CHAMPIONSHIP	與與電腦操控的對手競爭名次的Championship Mode。整個賽季分成10賽道分站，最後以合計所有分站的成績決定名次。
FREE STYLE	比起速度更需要是駕駛者操控的模式。以技術所得分數來競賽，而當然難度越高的技術就可以得到越高的得分，比賽時只得玩者一人進行。
TIME ATTACK	在Championship Mode中完成的賽道就可在這裡選擇。雖然只得玩者一人進行，但其目標是更新最快的時間和最快轉彎。
2P BATTLE	使用兩個手掣，與朋友進行對戰比賽，而可以從五條賽道選擇比賽場地。

變化豐富的賽道



◆從比賽中，可以欣賞到充滿海灘的城市。



◆海浪的高度會因應天氣的變化而改變，時間亦會影響視界。

可以選擇賽道分別位置Maldives、New Zealand等五個不同的地方，而共有10條賽道。當中全部以賽階的都市為主題，將自然和街道以真實出現眼前。遊戲進行的期間，隱藏的賽道就會出現。

使用八名角色



CARIN(FRANCE)
能力平均的角色。最適合是初次接觸者

SCOUT(GERMAN)
與CARIN同樣能力平均的角色。最初已可以使用。

KENNY(AMERICA)
速度高令轉彎時無法減速，而使控制力變得薄弱。

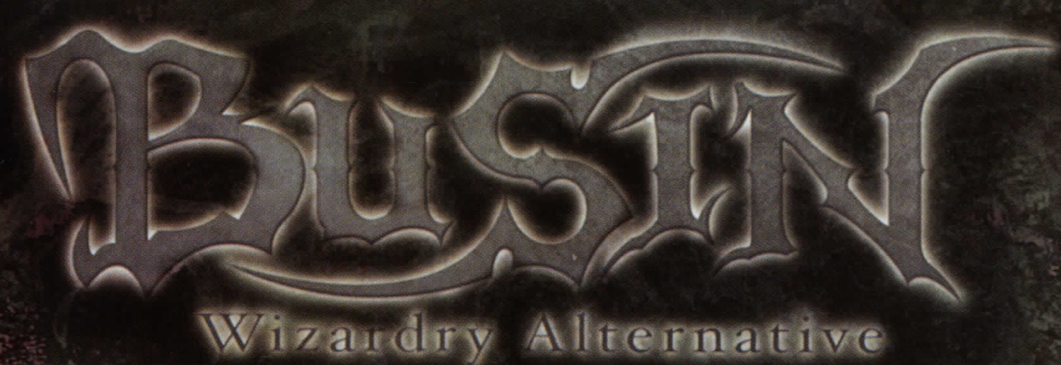
SIMA(JAPAN)
雖然擁有最高速度，但對髮夾彎很弱。適合中級者使用。

LEON(BRAZIL)
重視操控和跳躍力，而其最高速卻很慢。

ZENRA(AMERICA)
能力平均的隱藏角色，亦很有速度。

ERENA(JAMAICA)
適合上級者的隱藏角色，而擁有非常高的速度。

ROB(AUSTRALIA)
適合中級者的隱藏角色。跳躍後的減速就是其弱點。



GAME PLAYERS GAME DATA	
機種	PlayStation 2
價格	7800 日圓
發售日期	11 月15 日
遊戲類型	RPG
記憶	386kb

文：小寶寶

最新遊戲系統速報

在上幾期都已經簡略地介紹過BUSIN ~Wizardry Alternative~ 這遊戲的背景及大概玩法。在今期我們將為大家更深入去看看這個遊戲的系統。準備好未？去片！

序幕故事~

在本遊戲中，有著很多和一般巫術系列最大不同的地方。其中一項就是NPC加入隊伍。在本遊戲的序幕中，會要求玩家一定要完成其中一項委託，而那兩項委託中，均會有NPC加入隊伍中，他們分別是忍者Gregg和戰士Ricaldo。



忍者Gregg



戰士Ricaldo

當完成了序幕的遊戲後，玩者便可以自由指揮隊伍酒場中找尋新的任務，或者接受新的委託。當完成任務或委託後將可得到鉅額的經驗值，獎金甚甚至特殊道具。而遊戲中途更可以在酒場中加入或解散隊伍中的某些隊員。當然，新加入的新隊員可是要從低等級再打起的。

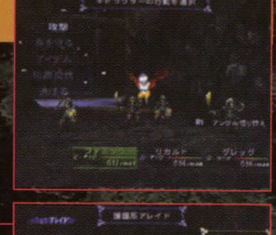




這個便是製作角色的畫面，當設定了人物的性名及種族等後，便會隨機的給予一個能力點數。如果能力點數不足的話，或者不能擔當某些職業呢。

遊戲系統~

本遊戲是以第一身視點的立體迷宮方式進行，在迷宮中可會遇到不同的東西，而遊戲基本上也就是由這些編織而成。現在就看看遊戲中有甚麼不同的元素吧



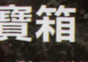
戰鬥

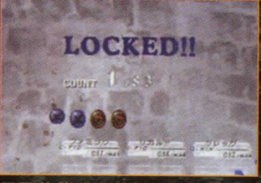
RPG可少不了戰鬥的一環。在本遊戲中，戰鬥會因碰到煙狀的霧而開始，換言之，遊戲中是可能避過戰鬥的。而本遊戲的方式大抵也和傳統的巫術系列相同，是採用了回合制，而每回合也可以替每個角色下不同的指令，真實感非常重。而在本遊戲中加上的Allied系統，可以使各隊員間的強處展露，補其他同伴的短處。但當然，隊伍之間要建立信任可需要不短的時間呢。



寶箱

除了戰鬥可以得到獎金外，迷宮中還存在著不少的寶箱，在裡面可找到黃金及道具。但當然，寶箱可不能隨意便可以打開的。有些寶箱非得合適的鑰匙才可以打開，而某些裝置了機關的就要給盜賊或忍者的角色去打開了。





只要依著時間限制前順序輸入指令便可以解除機關

機關

除了寶箱之外，遊戲中的各個地方其實也可能佈置了機關。當然未必一定是陷阱，也有可能是秘道之類的。只要留意身邊的地方，見到一些不尋常的地方時，便試試調查附近的牆壁有否設有機關的開關吧。

事件

當到達某些地方或者達到某些條件時，遊戲中便有可能發生特別事件。例如同伴的問題，或者遇上一些特別的NPC等等。這些都是傳統巫術系列中沒有的。

道具

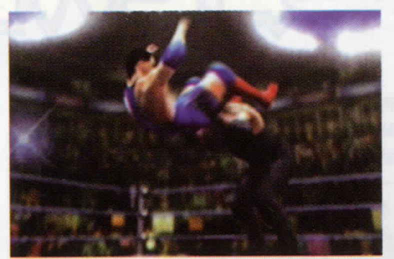
在迷宮中可找到不少的道具，有些是武器或防具、有的是魔法石或者其他的種種。只要到商店中便可以鑑定它們，當然，如果懂得鑑定魔法的話也可自己來。而魔法石是本遊戲中的魔法來源，所以一定要努力地嘗試不同的配搭，以求學得不同的魔法。



EXCITING PRO WRESTLING 3

移師PS2的EXCITING PRO WRESTLING 3

以世摔角聯盟（WWF）內的選擇實名登場的遊戲系列《Exciting Pro Wrestling》的最新一集將會來年初推出。而且，新一集更會移師至次世代主機平台上推出，遊戲中選擇的活動均會以每秒60格的速度活動，而且，一直有玩這個系列的朋友所熟悉的各種「必殺技」系統之外將會繼續保存，角色可以以消耗能量的形式運用這些「必殺技」，而且因應對手當時的狀態(例如被打 down 或)，所使出的「必殺技」亦會不同。例如使用Rock的時候，當敵人在被打down的狀態之下使用「必殺技」便會使出Peoples Elbow攻擊敵人，而且威力非常大。


遊戲的Opening Movie收錄了一些高質素的影像片段

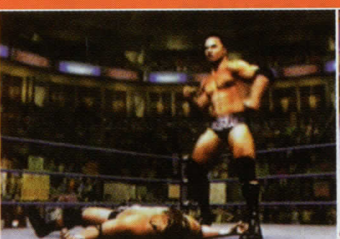
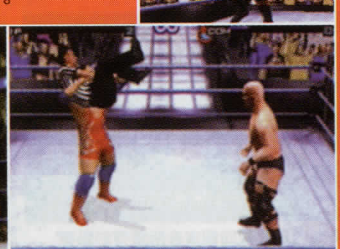
GAME PLAYERS GAME DATA

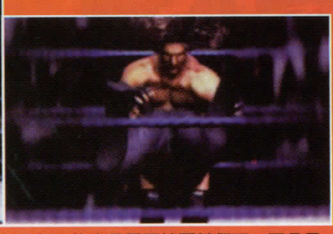
開發商：YUKE'S
遊戲類型：摔角
售價：6,800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：4237 KB
發售日：2002 年1 月24 日

文：小寶寶

攻擊之基本

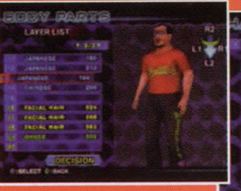
《Exciting Pro Wrestling》系列一直採用「打擊技」、「捉技」以及「反擊技」三種基本技巧。╳為攻擊、○為捉，再配合各種可的十字按鈕操作，便可以使出多彩的技巧，而且假如能夠在最佳的時機按□鍵，便可以進行返擊。



這些已成為了摔角的基本動作了


以往需要使用□鍵及十字按鈕進行反擊，但在新一集中只需要按□鍵便可。而且反擊技亦可以再被反擊的呢。

大幅強化的EDIT MODE

玩者當然亦可以自行編輯自己的選手，而且在新一集中這個Edit Mode 將會大幅強化。




> EXHIBITION MODE
1：SINGLE

基本的1 對1 對戰模式。場外的同伴亦會協助你與敵人進行戰鬥，這個模式最多支援四人同時對戰。

◆ 大幅增加各種特技種類是新一集的賣點。

> EXHIBITION MODE
2：FALLS COUNT ANYWHERE

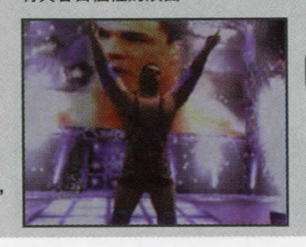
在摔角台以外的場景中進行對戰。例如會場的大堂等。與上集相比，除了會場成了兩層建築之外，房間的數目亦增加了。


◆ 你可以在會場的各個位置進行對戰

多種賽事模式

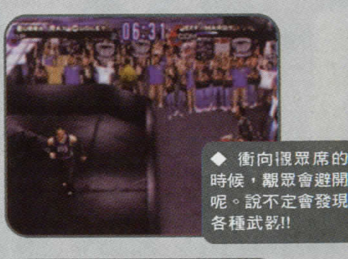
在《Exciting Pro Wrestling 3》中有多種遊戲模式供玩者選擇。「Story Mode」中玩者可挑選自己喜歡的選手並進行連串的賽事。「Exhibition Mode」則只會進行一場賽事，而且在「Exhibition Mode」中更可以選擇「一對眾」的「Double Match」等不同模式。


坐在電單車上進場，每一位角色都有其各自個性的演出


在大銀幕上播放著各種摔角片段，營造出現場真播的效果

> EXHIBITION MODE
3：HARDCORE

賽事一開始角色便已手持各種武器，除了利用這些武器進行直接攻擊之外，部份武器更可以進行投擊。如你能把握時機按□鍵更可以拿著武器。


◆ 衝向觀眾席的時候，觀眾會避開呢。說不定會發現各種武器!!

> EXHIBITION MODE
4：HELL IN A CELL

在一個大型鐵網裡進行的賽事。將敵人投向網的方向更可能撞破網呢。

◆ 利用Hammer Throw等投技將敵人拋向鐵網並給予敵人痛擊!





HARRY POTTER與賢者之石

一齊進入霍格華茲魔法學校

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation
生產商：Electronic Arts Square
遊戲類型：AVG
價格：5300 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
發售日：12月1日

TEXT：MARKS

掀起了世界性讀者風氣，決定映畫化而即將上映的兒童文學小說《Harry Potter與賢者之石》終於被遊戲化，變成一個充滿趣味的冒險遊戲。你將會故事的主角——哈利為了成為巫師，接受各式各樣課堂和課題。懂得使用魔法飛行的哈利有一個夢一般的大冒險正等待著。

STORY



一直在德思禮家成長的孤兒——哈利在11歲生日前的某日收到一封不知明的來信。經過一番波折，哈利終於看到信裡寫著：「你已獲准進入霍格華茲魔法學校就讀」。知道自己是巫師的哈利購買奇妙的上學用品之後，便乘坐快速火車開始往位於霍格華茲的學校。當中可以見到哈利的朋友和對手，而在不可思議的森林裡有很多謎題正等待他的到來。



◆哈利覺得踏進了魔法學校是一件不可思議的事。

哈利波特



波特家的唯一兒子。他的雙親在「那個人」的襲擊中被殺死，於是由討厭波特家的親戚——德思禮家養育。因為傳聞他在襲擊時擊退了不論誰都恐懼的「那個人」，而成為霍格華茲的出名人物。在他的成長期間，一直都被其親戚達力．德思禮所欺負，不過間中被欺負時會發生不思議的奇怪事件，但他卻一直不知道何以發生。直至他11歲生日的前際，因一封寄給哈利的信件，而令其人生作出180度的改變。



◆他的巫師人生就從這封信件展開……

在霍格華茲魔法學校的日子

哈利到達魔法學校之後，便在不同的地方進行探索。走廊內會有無數的門，而其中會有利用解開謎題所得到的鎖匙打開。不過，亦有可能需要與肖像畫傾談才能打開新的道路。可是，當哈利受到敵人的攻擊就會從高空跌下，而令體力減少。



◆使用魔法來跳躍就好像動作



◆左上方的棒計是代表體力的。當體力被減少的時候，就可以食「蛙チョコレート」來回復。

宿舍對抗戰

學校裡會有以宿舍得分來比賽的宿舍對抗杯。只有解開課堂上的課題，哈利所屬的葛來分多(Gryffindor)就會獲得點數，而對手的史萊哲林(Slytherin)就會輸掉，此外亦有雷夫帕夫(Hufflepuff)和雷文克勞(Ravenclaw)另外兩個學園。

◆瓶內是代表四個宿舍所獲得的點數

魔法修得

在學校的特定房間中，於魔法課堂學習。在課堂學習的是教導所有情況使用的魔法。尤其是使用令物件浮在空中的魔法，可以抵達一些不能步行到達的位置。



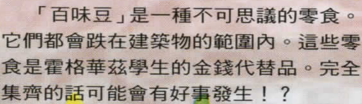


◆課堂是嚴禁遲到的，所以進行在限制的時間內到達教室的迷你遊戲。

◆魔法學習後便可以使用。

收集百味豆

「百味豆」是一種不可思議的零食。它們都會跌在建築物的範圍內。這些零食是霍格華茲學生的金錢代替品。完全集齊的話可能會有好事發生！？





◆雖然衛斯理兄弟是對手，但可以與他們交換百味豆和請教有關事情。

出名巫師和巫女的卡

「出名巫師和巫女的卡」是COLLECTION CARD。冒險時，於不同挑戰中取得。當集齊所有CARD，宿舍就會獲得很多的點數，令人有點驚訝。

◆CARD 會貼在收集簿之中

TEXT by 小悠



GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：CAPCOM
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM ×1
記憶：MC（1BLOCK）
發售日：11 月 29 日發售預定
PS/ACT/ 對應 DUAL SHOCK



藉著ZERO的死去恐怖的惡夢再度降臨……

CAPCOM 遊戲作品開發在去年的《鬼武者》之後——由DC 和PS 的遊戲平台之中向PS2轉移，近來的《DEVIL MAY TRY》和《CVS 2》也是於PS2上推出的大作。而唯一沒有列在PS2 或X-BOX上開發的作品便剩下這個《ROCKMAN X6》了，今年的11 月尾這個ACTION 名作將會推出新的一輯故事，廷續X的戰鬥歷程。其實X系列在操作上和內容方面是沒有什麼大的進步，加上於仍舊於PS上推出令作品的注目度沒有上一輯大。但是X6在遊戲故事和背景等等各方面也求突破，希望可以發揮PS 平面動作遊戲的界限。現在便來簡單介紹一下新作之中公佈的情報吧！

STORY

公元 20XX 年，於「REPLIFORCE 大戰」後的數個月，地球便回歸到平穩的日子去。因為受到大戰的影響，令宇宙殖民星損壞十分嚴重，經過長期的維修後只剩下地球與月面的轉接站・超巨大殖民星「UNRASIA」在局部修理中。由於長期運作的關係 UNRASIA 已經遂漸老朽化，加上剛糟到戰爭的洗禮相信要進行大規模修復才可以再用。可是在某一天，地球難得的和平又在一瞬間崩壞去了。不知是誰人將修復中UNRASIA佔領了，並且操控了人工重力裝置，要把這個超巨大的殖民星帶入地球的引力範圍，企圖將它掉下地球去。按計算它將會在16 個小時後便會進入地球的大氣層，若果是這樣給UNRASIA直撞地面，地球不單止會變成壞滅怠盡，而且是有可能被轟擊掉大部份去使星球碎裂……在故障者獵人基地深入調查後，發現是Σ病毒所為，要阻止這個末日的降臨，故障者獵人基地便要使用前時代的GEGA粒子砲「ENIGMA」去擊破下墜的殖民星。但同時，Σ病毒已經以驚人的速度散佈至世界各地，整個地球也被一層紫氣包圍著。要推動這個 GEGA 粒子砲全力擊破殖民星，必須四個博士手中的配七件才可以令發射更精準和威力更強大。於是 X 和 ZERO 便出動去博士們的研究所回收配件，但是博士們已經被Σ病毒所感染，看來一戰是在所難免。大戰之後 ZERO 和釋瑪也受重傷而相繼死去，而 X 在禮特博士的拯救下得以生還，可是記憶全失了……過了許多年後，地球各處再次受到恐怖襲擊和威脅，到底新的敵人是誰呢？X再度拿起唯一有印象的劍・ZERO 的劍展開新的戰鬥。



SYSTEM

《ROCKMAN X5》是個擁有多重結局的遊戲，會計算玩者執行任務時所需要的真實時間和作戰評價來出現不同的ENDING。至於今次的遊戲是否同樣以每一個STAGE 的 RANKING來計算，相信要有待系統公開才可以得知。而遊戲大致上的操作方法是和過去的同系列作品一樣，對於初玩者來說是一個相當高難度的動作遊戲。而每一集的作品之中X的專用裝甲也會有改變，上集有「FORCE」「FANCO」和「GAIA」以及終極裝甲 4 種，而今集也不會例外有新的裝甲使用，包括隱密型特殊裝甲「SHADOW」和高機動型特殊裝甲「BLADE」。兩種裝甲的特性也是在動作之上，「SHADOW」可以付在天井上行動和攻擊，而「BLADE」基本上是ZERO的近身戰鬥型。至於這一集會不會出現終極裝甲呢？敬請期待。





鑽呀！鑽呀！鑽出新要素！？





機種：PlayStation
發售商：NAMCO
遊戲類型：PUZ
售價：4800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
發售日：預定 11 月 22 日

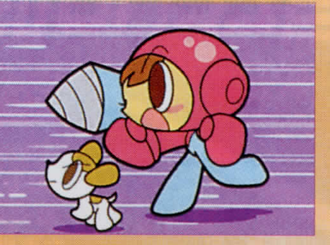
TEXT：MARKS

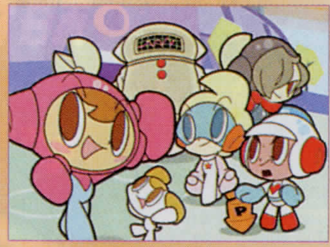






在街機中，大受歡迎的鑽探動作遊戲《MR. DRILLER GRADE》。這個操控角色以鑽探石磚抵達地底為目標的遊戲終於公布PlayStation版的最新情報。今次移植的PlayStation 版同樣會繼承街機版令人開心的模式，而且亦追加了多個原創的要素。今次會以新要素為中心地介紹。





MISSION DRILLER



由隨機形成的地圖中進行鑽探的模式。將會從已準備精彩難易度的STAGE 中，增加今次介紹的「宇宙」STAGE。這個STAGE中是無限制鑽探的距離，而且會出現「？ITEM」。雖然不知道取得之後會有什麼效果，但在期待的心情下進行遊戲。

◆除初級、中級、上級外，只要達成條件就可令宇宙STAGE 出現。

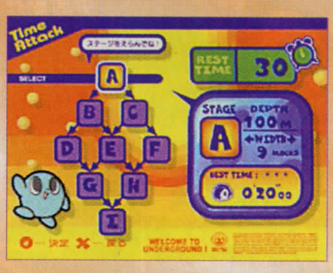


◆利用各個角色的不同的特性，來加快鑽探的進度。



◆取得「？ITEM」都不知道是吉是凶，令人感到一定的疑惑。

TIME ATTACK DRILLER

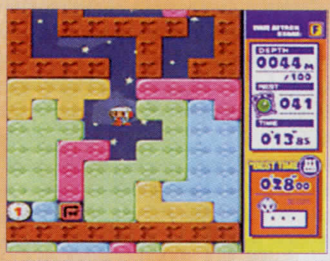


在固定的地圖中以鑽探的速度作為目標的模式。這模式準備了總共九個STAGE，每次只可以進行其中五個STAGE。如果最後成績不如理想的話，就不能挑戰EX STAGE。當中需要好好利用代替普通道具的「TIME ITEM」，就可以作出驚人的最快時間。

◆玩過自己選擇的五個STAGE，就有機會挑戰EX STAGE 了。



◆取得 TIME ITEM 是可以令最佳的時間提升。



◆雖然全地圖是固定的，但不知道需要多少時間才可完成。

加效果磚



SLOW
可以將石磚掉下的速度減低。可是要注意道具的速度亦同樣下降。




BARRIER
可以承托一次石磚壓下的危機，令進行時變得方便起來。



ERASE
擁有將畫面內的所有石磚消去，但可放心的是道具不會被消去的。




MAX UP
擁有令 AIR 上限上昇 5% 的效果，令地道的上限從中伸長。



BOOTS
擁有令橫向移動變快的效果，而可算是差不多沒有氧氣時的寶物。



FULL AIR
可以回復全部氧氣是加效果中最令人開心的。

減效果磚



CRYSTAL
經過一定時間之後，就會大量變成水晶石磚。



HALF AIR
把主角的氧氣量減半，突然令情況變得危急。



WHITE
將某些石磚變成不能鑽破和不能消去的白色石磚。



TURN
擁有令地圖回轉 90 度的效果，因此需要向橫回避。



X-MARK
大量變出鑽破後減少 20% 氧氣的 X 符號的石磚。



FLIP
將地圖上下反轉，需要留意上方的動靜來作出行動。



DEAD OR ALIVE 3

GAME PLAYERS GAME DATA
發售商:TECMO
售價:未定
容量:DVD-ROM
記憶:未定
發售日:2002 年春
XBOX/FIG

TEXT:杉原

人物關係公開+極秘片段

於上期的報導已把於本作登場的角色作介紹，而今次將會講述角色之間的關係。於新一集中，KASUMI與AYANE會維持著怎樣的關係？新角色又會以甚麼身份與故事緊密連繫？另外還有TGS發表的隱藏片段供你欣賞！

KASUMI & AYANE

成為逃忍而被追殺的KASUMI，與追殺她的AYANE。這是前作中二人的處境，現在二人的關係卻起了微妙的變化。由於兄長HAYATE已經回復記憶，為了與他相見KASUMI再次展開她的旅程。另一方面，AYANE的目的是打倒自己的師父，霧幻天神流霸神門忍者幻羅。關係錯綜複雜的二人，以新的形式再度交鋒……




◆二人雖然已沒有敵人的身份，但在二人心裡早已認定對方是永遠的對手。到底等待著她們的會是怎樣的命運？

BASS & TINA & HITOMI

以進軍娛樂圈為目標的TINA於上次大會中打響名堂，實現了模特兒的夢想。然而她對現狀並不滿足，決心透過今次大會而成為演員。身為父親兼摔角教師的BASS對女兒加入娛樂界顯得十分不滿，正當TINA與大會的後輩HITOMI為自己的夢想高談闊論的時候，因擔心女兒而作出跟蹤的BASS正在二人身後……



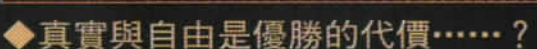
◆TINA看來信心十足



◆怒髮衝冠的BASS！

HELENA & CHRISTIE

格鬥大會「DEAD OR ALIVE」主辦者的女兒HELENA，與及以她的侍從身份登場的CHRISTIE。二人到底有甚麼關係？從對話中看到，HELENA的優勝與真實和自由又會有怎樣的連繫？


◆真實與自由是優勝的代價……？

RYU & HAYATE

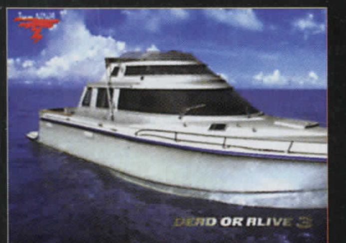
堅持以自己的手解決共同敵人幻羅的RYU與HAYATE，二人的相遇令安土城上充滿殺氣。昔日曾是親密摯友的二人，如今只剩下決戰一途……？




◆二人為什麼要執著於親手打倒幻羅？

親身到TGS都未必看到的秘密片段！

在TGS開放期間，會場內一直在不斷播放《DOA3》的片段。然而在一定時間內，原有的正常影片會轉換為另一段特別影像！在片段中可以看到HELENA在海中暢泳的場面，到底這段有時間限制的特別片段會怎樣展示出以XBOX機能造出來的華麗畫面？大家以自己的眼睛來判斷吧。

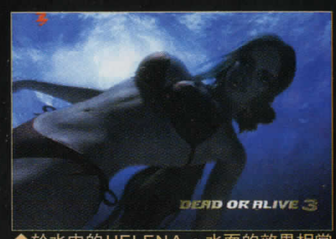




◆碧海青天的美麗景色，於遊艇上的HELENA。海面與天空的配合相當完美。



◆比較一下就可看到，下水時的氣泡做得十分精細。



◆於水中的HELENA。水面的效果相當不俗，HELENA的美貌亦可充分表現。



JET SET RADIO FUTURE

HIP POP+DASH=STREET ACTION

GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：SEGA
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：2002年2月22日發售預定
X-BOX/ACT/

TEXT：小悠



《JET SET RADIO》這個名字在DC遊戲之中可說是頗為有名，皆因這個作品是首隻把滾軸溜冰ACTION跟HIP POP文化合二為一的遊戲。去年這遊戲獲得不少好評，那富潮流性的題材以及卡通化的畫像也是給玩者留下深刻印象。來年X-BOX將會正式公開推出市面，這個美國風格濃厚的作品也會在X-BOX之中推出新一輯，SEGA與Smilebit再度合作之下會擦出些什麼火花呢？新作《JET SET RADIO FUTURE》於剛過去的秋季東京GAME SHOW之中也有展出新片段大舉宣傳，同時也讓大家看到X-BOX圖像處理方面的真實力，高質素的畫面、華麗的ACTION與HIP POP音樂的配合，相信這會是新年最受玩家注目的作品之一。

於新街道中穿梭吧！

在這次的GAME SHOW之中公開了遊戲序幕登場的舞台，是一個名為"DOGENSAKA"的地方。在公開了的畫面之中可以看到這個舞台是一個有許多大街以及斜坡的版面來，建築物和景物也十分豐富，玩者可以嘗試到從長斜坡之中向下作超高速滑行的感覺。當然之中不同的地方玩者也可以找到油漆，在城中大小的牆壁作塗鴉！新增了的景物之中有不少是可以讓玩者表演一下溜冰技術，在城中看到是有可能走上去的，基本上也可以做到，只需要玩者有技術便可以了，可見遊戲設計得比上集更細緻。





在STAGE之中達成不同的目標也是遊戲的主要部份之一。



新一輯之中不同的角色可以做出不同的動作，值得留意！

新STAGE在開始之前是有一段MOVIE作介紹的呢。




在這個"DOGENSAKA"之中有許多帶有彎曲的斜坡，是高速滑行的時候了！


在斜坡旁邊有一些由鐵柱組成的網，若言對自己的技術有自信的話可以挑戰一下從那兒走。

以疾走去噴巨大圖畫！

以噴漆塗鴉可以說是HIP POP文化中離不開的一環，今集的「FUTURE」也繼承了上集這個特色。在新的街道之中玩者感到可以塗鴉的地方，也可以放膽去噴放膽去畫，利用手中的油漆和腳下技術去配合於不同的地方塗上你的作品，絕對是遊戲的賣點之一。和上一集不同的是玩者可以噴出更加大的圖畫，只要手中的油漆是足夠的話便可以了，而且和溜冰技巧一樣，不同的角色畫的圖案風格也是各有特色。可是在STAGE之中是有不少地方需要高技巧的動作才可以去到，這時候便會有TRICK & PRINK了。

沿著斜坡向下走時，又怎可以放過塗鴉的機會呢？


有不少地方是需要玩者作許多TRICK之後才可以噴巨大圖案。

EVENT中挑戰不同的對手！

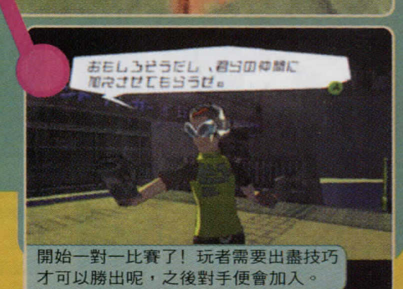
新一輯追加的新要素之一便是AVG冒險成份了，DC版之中於每一個STAGE也出現一個對手向玩者挑戰，而X-BOX版之中除了這個一對一比賽之餘，還增加了對話和故事EVENT。在遊戲之中登場的角色，一些是可以和他比賽勝利後加入，也有些是推進遊戲故事而出現，不同的EVENT會影響到玩者找到加入的角色。在STAGE之中可以利用MAP找到其他角色的位置，進行不同的EVENT。除了有一對一比賽的EVENT之外，難度較高的相信便是一些找尋東西EVENT了。

STAGE開始了便可以在MAP之中找同伴。

像這樣的EVENT於遊戲之中是許多的哦！





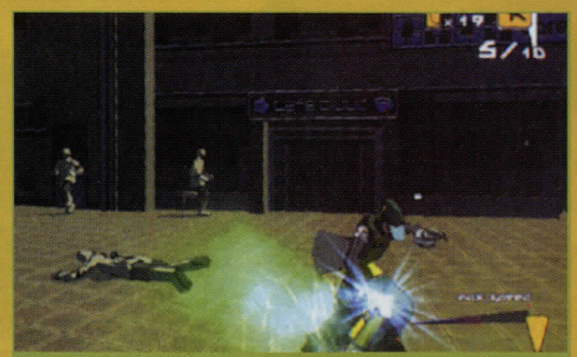

開始一對一比賽了！玩者需要出盡技巧才可以勝出呢，之後對手便會加入。

將妨礙的人打倒吧！

在上一集DC版之中玩者是不可以將妨礙你的人打倒，只能夠以TRICK和DASH來迴避不被他們捉拿。可是今集玩者便可以將這些人擊倒了！以高速的DASH去撞奠他們感覺十分暢快。於上一集登場的敵人KEKAN，玩者在打倒後他們是可以奪取他們的制服穿上身。而在故事EVENT之中也安排了玩者與KEKAN戰鬥，除了他們之外應該會有更多的敵人登場啊！




DJ PROFESSER K會在EVENT之中教大家如何運動不同的技巧去打倒妨礙者。


可以在他們身上噴畫嗎？！



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：X-BOX
發售商：元氣
遊戲類型：STG
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：未定

TEXT：MARKS

PHANTOM CRUSH

將東京來個反轉再反轉

以「SCOOBEE」的陸戰兵器為主題的立體射擊遊戲。以2031的日本作為舞台，而當時流行一種稱為RAMBLING的戰鬥遊戲，駕駛SCOOBEE連續地將對方破壞，直至戰鬥終束。電視播映中，觀眾亦可以得到RAMBLING的最高娛樂。







STORY

2025年，日本政府因為環境的惡劣化，在東京灣興建了有保護罩的都市，而且將首都的機能轉移至這都市之中。經過數年後，於變成了廢墟的舊東京上有人以高機動型陸戰兵器——SCOOBEE進行破壞對手為目標的稱為「RAMBLING」之戰鬥遊戲，而且在年輕人之間非常流行。

◆可以從建築物跳到另一座建築物就是SCOOBEE的特點之一。

◆放出的導彈是否能將建築物破壞呢？

RAMBLING

RAMBLING並不是以單對單來進行，而是一次過多部機體以Battle Royal形式進行亂戰。戰鬥中採用被破壞的機體會自動被撤走，由其他機體中途加入的系統。沒有時間限制，亦沒有規則，直至戰鬥遊戲結束為此。在戰鬥場地之內，會有往戰鬥區域外的出口，而逃了出外就表示放棄戰鬥。



◆由東京變成的無人廢墟，集合起來進行RAMBLING的人們。

OPTICAL CAMOUFLAGE

當SCOOBEE使用作為準備裝備的「光學迷彩」的時候，整個機體會與周圍的風景同化，於一定時間內失去蹤影。這期間，擁有HOMING性能的導彈會因為見不到機體而射失。可是，使用光學迷彩的機體接近時，聲納定位儀就會發出聲響，這樣唯有以聲音和自己的眼睛尋找對方蹤跡。



◆光學迷彩時被射中就會回復正常，感到敵的氣勢就可張開煙幕來防禦。

CUSTOMIZE



◆子彈裝備數量的限制，會由機體的重量所限制著。

進行RAMBLING的工具就是高機動型戰鬥兵器——SCOOBEE，而其武裝的部件和驅動形式，更改顏色等都可以自由地隨著自己意思進行更改。重視速度的時候就要將重量弄輕，至於犧牲速度才可以製造重武裝的機體，由此可見玩者的觸覺。可是，首要的條件就是資金。在RAMBLING時將對手的SCOOBEE破壞，便可獲得獎金。



高速移動型

TEXT: KACHUN



GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：IDEA FACTORY
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：明年春

XBOX/A · RPG a

聖地之爭奪戰、勇者之大集結！

在NEVERLAND 大陸〔ネバーランド〕遙遠的東南端，有一個叫「ZEDAN」〔ゼダン〕的世界存在。可是，那裏卻受到來自異界所降下的災害所攻擊。禍首的名字叫第三之天魔王‧邪眼馬度奴〔マドゥルー〕；他向「ZEDAN」各地施放咒語，又將自己的血肉散往各處，令大地為絕望和黑暗所封閉。部份一直守護著「ZEDAN」的賢者們，憑藉契約之咒文將勇者們召喚到當地，並將征伐馬度奴的重責付託給他們……


◆「ZEDAN」的未來就完全託付在4名勇者身上。

絕密內容公開

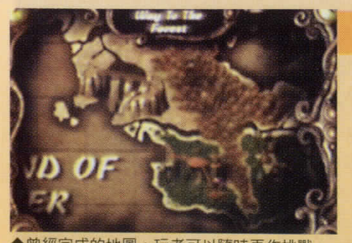

◆遊戲內似乎可以策騎的野獸呢！

根據開發商方面的資料，本作在完成方面只達到百份之75左右，而目前已公開的資料仍然非常有限；以下是部份已公開的遊戲內容。

遊戲系統

本作將是個可供最多4人同時使用的ACTION RPG遊戲。作為遊戲舞台的「ZEDAN」，將會被分成23個地圖；玩者需要在這些地圖一邊進行探索，一邊為解開咒縛著各地的咒語而展開戰鬥。

地圖

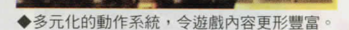

◆曾經完成的地圖，玩者可以隨時再作挑戰。

在被咒詛的「ZEDAN」內，將有多個魔界及迷宮存在；而在這類地圖內，又會有多種恐佈的怪物生存著，就連久經戰陣的勇者們亦未必能保証可以全身而退。要在這些地圖內取勝，除了要練得高超的戰技和冷靜的判斷力外，同伴之間的信任亦至為重要。

一般行動

每個角色都有屬於自己的7種動作；其中，利用手制上A、B、X、Y來劃分使用的叫「一般行動」。這些動作是眾角色的基本動作，亦是今次遊戲的中心。

特殊行動


◆多元化的動作系統，令遊戲內容更形豐富。

達成某些特定條件後，便可以發動所謂的「特殊行動」。各種特殊行動雖然都受到某些條件所制約，但每種都具有極大的威力。在困境或與BOSS戰鬥時，「特殊行動」將會是決定勝負的關鍵。



角色檔案 1 -- 戰士

除擁有平均以上的攻擊力、防御力、和體力外，攻擊速度方面亦頗為出眾，能夠作出多次數的連續攻擊，適合各類型的戰鬥場面；對於初學者來說，絕對是最容易掌握的一類職種。

角色檔案 2 -- 魔法師

雖然不擅於利用身體作戰，但卻是眾職種中魔法攻擊可用次數最多的一類。作遠距離攻擊時不擅作出連射，但能夠自動追蹤敵人，可以從陰暗處向敵人施以突襲。



角色檔案 5 -- 盜賊

雖然在防御力和魔力方面稍弱，但卻擁有與戰士同一級數的攻擊力。要數到最擅長的項目，則首推他們的速度；盜賊在速度上亦是芸芸職種中最高的。

角色檔案 3-- 獵人

能夠發揮最強的遠距離攻擊力，亦可以利用飛射道具作連射攻擊；絕對是其他職種所不能做到的。可是，他們在防御力方面卻在平均以下。

角色檔案 4 -- 海盜

擁有最強體力和攻擊力的職種；雖然不擅連射，但卻擁有能貫穿敵人的飛射道具，及以力量為依歸的武技。它的代價是，這類角色在速度方面將是全部職種中最低的。









幻魔鬼武者
左馬介再一次重現江湖

GAME PLAYERS GAME DATA

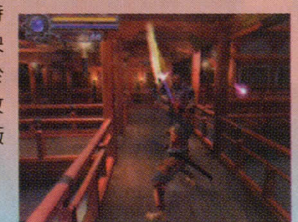
機種：Xbox
發行商/製造商：CAPCOM
遊戲類型：ACT
發售日期：2002年2月22日
售價：未定
容量：DVD ROM
記憶：未定

TEXT: AINHO

這個將於Xbox上推出的「幻魔鬼武者」，其實是以PlayStation2的「鬼武者」作為藍本，主角同樣起用自金城武樣貌的左馬介。今作除了遊戲畫面有所強化外，更加入很多新要素，遊戲的難易度將會作出調整，即使玩過PlayStaion 2版的朋友，也值得再一次回味一番。上兩期已為大家介紹本作部份的新要素後，來到現在，廠商再次公開有關此作的最新情報。開場白少說，現在馬上為大家送上！

新攻擊手段－儲氣

在PlayStation 2版中，主角左馬介除了普通攻擊外，更可使出火、風或雷這三種屬性的必殺技戰術敎攻擊敵人。然而來到新版「幻魔鬼武者」之中，左馬介將會有新的攻擊方法追加，而今次所紹介的，就是名為儲氣攻擊。這個儲氣攻擊，左馬介無論在普通攻擊抑或戰術敎也可使用，儲氣越耐，所發出的威力會越大。不過，若在儲氣時被敵人攻擊的話，所受到的傷害會平常為大，所以玩者需要因當時的形勢，而作出決定是否使用。至於其他的新動作和攻擊，則有待日後廠商進一步的公佈。







變身前

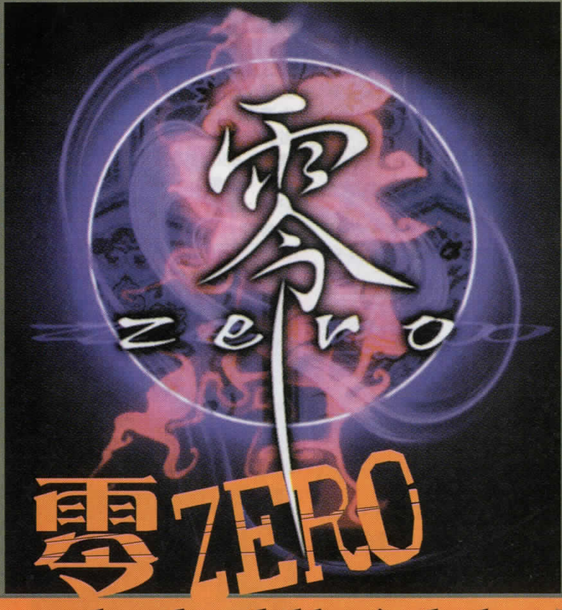
變身後

新敵人登場！

上兩期曾為大家介紹過的謎之日本娃娃，現在有關她的身份資料終於得以明朗。她的名字叫綾女，是本作登場的新敵人，在遊戲開始時就已經出現，並會神出鬼沒般突然在左馬介面前出現，可能從壺裡或天井上意想不到的地方顯現。她變身後不單樣子恐怖，且威力相當驚人，手持著一把大扇刀，會使出多采多姿的攻擊，加上攻擊範圍廣泛，一旦被她所刺傷的話，將會受到重大的損害，絕對是左馬介最難應付、最大的敵人。







TEXT:AINHO





大家都將專注力放在「DEAD OF ALIVE 3」的時候，其實TECMO另一開發部門也如火如荼地製作一款同樣出色的作品，這就是較早前公佈的「Project 0」，現改名為「零~ZERO~」的恐佈動作AVG遊戲。遊戲女主角深紅，擁有一種通靈的能力，能夠利用手上的相機吸收靈體。雖然遊戲由原本的12月6日，延遲至一星期13日才推出，但據知開發已進入最終階段，對於期待此作的朋友大可放心。至於在剛結束的東京GAME SHOW中，就設置多部試玩台讓入場者試玩，以下將會公開序章操控主角的兄長真冬的最新影像。

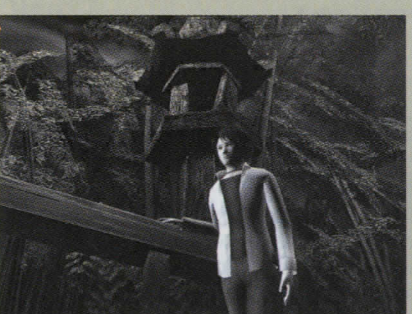
GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：TECMO
遊戲類型：AVG
發售日期：12月13日
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定

零ZERO
少女版的「捉鬼敢死隊」？

Prologue

遊戲女主角深紅的兄長真冬，是十分敬仰恐佈小說作家高峰。有一天，高峰為了找尋創作靈感，而走進一間已荒廢多時的古代大屋「冰室邸」，可是後來便失去消息……真冬得知此事後，便走進這座大屋調查，而真冬在2樓上，只發現一張高峰棄下的取材MEMO，正當真冬觀看此張MEMO的時候，背後突然被某些物體襲擊……另一方面，當深紅得知兄長失蹤的此事後，便拿著具有吸收靈體的相體，進入這座大屋找尋他的下落……至於遊戲的故事將會樸素迷離，牽涉到與遠古時代有關。到底深紅能否找回真冬回合，以及會遇上甚麼的事情呢？



◆真冬抵達的冰室邸，四周也被蒼涼與茂密的竹林所包圍



◆這裡就是冰室邸的玄關

遊戲系統

遊戲最初玩者控制的角色，將不會是女主角深紅，而是她的兄長真冬。遊戲的玩法，與一般的AVG動作遊戲相同，不過出現的敵人並非甚麼喪屍、怪物，而是比起它們更為恐怖的一眾惡靈。遊戲的舞台大屋之中，並沒有任何光源，視野非常狹窄有限，玩者只能帶著手電筒作照明，以方便作調查行動之用，而大屋之中潛伏了很多亡靈，玩者行動期間隨時會遇到襲擊，然而要消滅它們的唯一方法，就是使用真冬母親所留下的遺物古老相機將之吸除。



◆冰室邸內的環境陰暗非常，需開動手電筒作照明



◆四周環境寧靜灰暗，增加遊戲的恐佈氣氛





◆真冬正被亡靈襲擊！

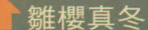
◆到底這裡有沒有惡靈潛伏著呢？



◆火爐裡突然顯現一頭亡靈

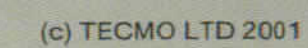
雛櫻深紅

故事的主角。為了找回因找尋恐佈小說作家而進入了冰室邸的兄長真冬，而獨自走進了這座大屋之中。她繼承了母親擁有通靈的能力，可讀取被觸及的物品曾留下的記憶。



雛櫻真冬

深紅的兄長，是一名新聞記者，因調查仰慕的作家的失蹤事件而失去消息，與深紅同樣擁有通靈的能力，能使用母親留下的相機將惡靈驅除。







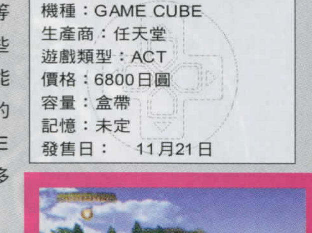
TEXT BY SAKURA KI

任天堂這一間遊戲開發廠商，曾經製作過很多家傳戶曉的人物，好像瑪莉奧、林克、卡比和比卡超等等，全都是來自一些出然的遊戲作品。如果把這些人物集合在一起，然後進行一場大亂鬥，相信定能有一番熱鬧的情況。沒錯，這作品正是N64時代的名作《大亂鬥》的續集，亦是首次在GAME CUBE登場。現在距離發售日不足一個月，不過仍有很多最新消息公佈了，這就讓筆者替大家介紹一下。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：GAME CUBE
生產商：任天堂
遊戲類型：ACT
價格：6800日圓
容量：盒帶
記憶：未定
發售日： 11月21日

大亂鬥SMASH BROS DX
64人之大亂鬥





能使用的角色達64人

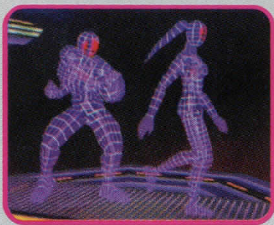
任天堂經典的作品有很多，例如《撒爾達傳說》、《孖寶兄弟》、《星之卡比》、《STAR FOX》、《寵物小精靈》等等，這些作品中有很多家傳戶曉的人物，而且亦非常之受歡迎，這亦是這系列的一個賣點。而且今集可使用的人數達64人之多，絕對是系列作品中最多人的一集，當中總有喜歡的角色可供選擇。



◆「破壞目標」

一個人玩也很有趣

遊戲除了可供一班人玩之外，還有可以供一個人玩的模式，而且並不是單一款的遊戲，剛公佈的三款。第一款「破壞目標」是個前回N64版也有的競技場，用最短的時間來破壞十個目標。第二款是「百人組手」，從名字看來十分簡單，玩者的目標是打倒一百人。第三款名叫「HOME RUN CONTEST」，是首次出現的遊戲，玩者選用的角色會在廣大棒球場中打沙袋，然後在限制時間內把沙袋打出去，最遠的便是勝利者。



◆「百人組手」

一個人也可以練習

如果玩者不喜歡玩競技場的話，那麼便可以來這裡訓練模式中，訓練自己的戰鬥能力，好讓當大家一起大亂鬥時，可以發揮得淋漓盡致。訓練的模式亦有多款可以選擇，不同的項目會有不同的效果。包括SPEED、試TEM、與1至3位敵人戰鬥等等，必定能讓玩者練得一身好功夫。



◆也可以登陸姓名



◆選擇不同的訓練項目



◆「HOME RUN CONTEST」







Phantasy Star Online（暫稱）

GAMECUBE 版最新畫面公開！

SONICTEAM 加入 GC 第一彈《PSO》，終於公開了最新的開發畫面，還是一個DC版裡從未見過的新版圖！究竟在獨立網絡之下，GC 版會有什麼發展？

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：GAMECUBE
製造商：SEGA（SONICTEAM）
售價：未定
發售日：未定
遊戲類型：RPG
容量：8cm DVD-ROM
記憶：未定
對應網絡、鍵盤控制器

Text by 三個月無玩過DC 版的阜林

畫面驗證武器防具！


◆一級難得的Double Kanon！

由DC 版的《ver.2》開始，除了武器之外，新出現的防具也會在人物身上看到。而GC 版相對來說是全新製作的，能夠看到裝備這一點可說是不用質疑的，那麼DC 舊版中出現的防具，會否在GC 版中「現身」？不過在此之前，先看看自己認出多少已知的武器防具？

◆AGITO！（真偽不明…）

◆她手腕上的是GREEN RING！

全新的地形！



◆比食人花更像花的敵人（笑）

之前公布的開發中畫面，都是與DC 版相同的森林，只是包括了普通及Ultimate 兩個不同難度的畫面而已。而這一次公開了一個全新地形的畫面！看來也是個森林，不過高低起伏明顯地增加了，而且還要有瀑布，甚至海邊這些DC 版完全沒有的景色！另外有不少地方是完全被樹葉覆蓋了天空的，還可清楚看到每一片樹葉！亦有一些地形是被淺水浸著，可以看到人物走動時濺起了水花的情形。而裡面的閘門、WARP POINT 的機器都是跟DC 不同的樣子，當然還有全新外貌的敵人出現了！


◆有淺水池！


◆有密林！


◆有瀑布！


◆放下戰鬥，看看風景好了。（爆）

新職業發現！

其實在SPACE WORLD 中首次亮相之時，已公開了會有兩個新職業，然而一直都「只聞樓梯響」。而這一次公開的畫面中，終於見到兩人的「真面目」（笑）！還發現了第三個新職業！這三個新職業是兩女一男，分別是HUcaseal（女性人造人Hunter）、RAmarl（女性人類Ranger）及FOmar（男性人類Force）。此外看來GC版可以Online時，會發現更多「假女性」在活動呢（爆）！


◆HUcaseal，沒有了RAcaseal 的「Maid 味」。（汗）


◆RAmarl，軍人色彩很濃的設定。


◆FOmar，不是穿褲子的話還以為是FOmarl……

衝擊的事實？各種敵人放在一起！

在多幅有能力顯示的畫面中，發現了一個奇異的地方，就是在這個場地中，會出現Native、A.Beast及Machine三個完全不同系統的敵人！與DC版每一個Stage只出一個系統的敵人完全不同！這只是個試驗性質，還是GC 版會是一個全新的世界？



◆Native、A.Beast 及Machine 共冶一爐，武器屬性成了一個大問題…



◆還有新Boss「Gar・Griffon」！不過感覺很像DC 版的龍…

TEXT:AINHO

J-LEAGUE SPECTACLE SOCCER™

「Victory Goal」與「創造球會」的混合體？

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：Dreamcast
發行商／製造商：SEGA
遊戲類型：SPT
發售日期：未定
售價：未定
容量：GD-ROM
記憶：未定

將在12月13日於DC上推出的「創造球會特大號2」，SEGA乘著近期一股足球熱，近日再發表一款同樣以日本聯賽為主，但並非育成SLG類型，而是正統派足球遊戲「J-LEAGUE SPECTACLE SOCCER」。本作由於獲得FIFPro牌照合約下，所以遊戲中的日本或外國球員，有多達2000名以上為實名登場。另外玩者也可將「創造球會特大號2」中自己育成出來的心愛球隊於本作中進行對戰，令樂趣大增。



最專業、最真實的演繹

近年來推出的足球遊戲都十分重視戰術方面，來到今作「J-LEAGUE SPECTACLE SOCCER」也不例外，含有各種豐富作戰、戰術設定，比賽中可以隨時更改球員主射十二碼、自由球或角球，且應付自由球時更可設定三位準備，只要按球員上相同的按鈕便可由他負責主射，使對方難以觸摸其行動。至於遊戲提供了共8種視點選擇，然而比賽時更會有下雨、落雪天氣的變化；在這種惡劣天氣比賽下，各球員，以至皮球在場中運行的表現也會與平常有異，這些全都會於遊戲中忠實地再現出來。


◆昨年3冠王的鹿島鹿角，其最佳陣式為4-4-2

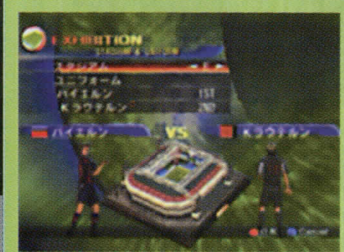

◆由誰主射好呢？


◆在下雪的賽事當中，可見皮球為黃色

多種多樣的玩法

模式方面，一共有五大模式供玩者選擇，最大可以四人同時進行對戰，除了有日本聯賽J-LEAGUE各球隊外，還加入了合共32支國外歐洲國家隊伍，而玩者可在遊戲提供的練習模式作練習之用。

EXHIBTION


◆玩者可選擇5個不同球場展開賽事

除了遊戲中登場的隊伍外，更可以使用自行創造的原創隊伍進行對戰。比賽最大可以四人同時進行，無論2對2，抑或1對3均可，視乎玩者人數的多少或實力去決定，而玩者可選擇5個不同球場展開賽事。

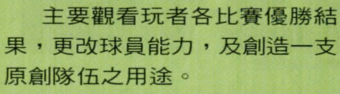
COMPETITION


◆賽前有各種設定可供調教

進行各地區杯賽大會模式。除了有亞洲、日本、英格蘭、德國和意大利各國Club Cup外，只要於特定大會中勝出的話，世界和歐聯冠軍賽這兩個隱藏模式便會出現。同樣地此模式可以四人同時進行。

WORLD CHAMPIONSHIP

世界盃方式進行的模式。全32支國家代表隊將會分為八組展開各逐，然後每組首二名便可出線入決賽週，最後以淘汰方式奪取錦標。


◆各隊伍以隨機形式去分組


◆可改變球員的樣貌多達200種以上

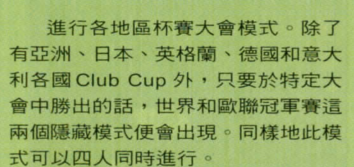
UTILTY

主要觀看玩者各比賽優勝結果，更改球員能力，及創造一支原創隊伍之用途。

DOMESTC

展開各國聯賽的模式。除了日本聯賽之外，還有意大利、英格蘭、西班牙、德國等世界高水準聯賽，而J-LEAGUE與現實一樣，將會以2回合制展開比賽。


◆這就是日本聯賽第一週各隊伍對賽表



MISSING PARTS ~the TANTEI stories~

新任偵探向數數艱難的事件挑戰！
FOG 的DC 新作發表！

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：Dreamcast
發行商／製造商：FOG
遊戲類型：AVG
發售日期：2002 年1 月17 日
售價：5800 日圓
容量：GD-ROM
記憶：未定

TEXT by AINHO





以推出一系列AVG遊戲而打響名堂的FOG遊戲廠商，她所推出的作品一直都深受歡迎，而距離推出「久遠之絆再臨詔」的17 個月後，有關方面終於有新作發表，並且選擇於Dreamcast平台上推出。看過今作的「MISSING PARTS」之中登場的角色，不知有否感到有點面善呢？原來，今作的人設，是由曾負責「久遠之絆」的岸上大策先生繪畫，難怪大家有這種的感覺。

全6 話構成的連作小說推理 AVG 遊戲

踏入案發現場進行調查、向各人物聽取重要情報的推理 AVG 偵探遊戲「MISSING PARTS」，與同類型的作品不同的，就是本作將會採用全6 話的連作形式構成整個故事，而今次的第一作品，就收錄當中的1 、2 話，而故事則各話獨立地展開，換言之玩者需完成整個話數，才能解開一切的謎團及觀看結局。至於本作除了主要角色外，更有多采多姿的Side Character 助陣，每話都有多位人物登場；在複雜的人物關係構築底下，玩者整理從搜查中所得的情報將會感到非常煩腦，從而增添遊戲的推理性。

遊戲系統

「MISSING PARTS」的遊戲系統，與其他同類型作品也是以傳統方式進行，透過「移動」到各處地方進行調查，與各人物談話來取得與事件相關的新情報。然而隨著得到新情報，可移動的地方及人物便會增加。至於 AVG 遊戲中不會缺少的選項，本作中也會隨著不同的決定，對於對話內容和往後的故事也會起變化。





MAIN CAST

真神恭介
全六話共通的故事主角，23 歲，心地善良。雖然他是一名於鳴海探偵事務所工作的見習偵探，但卻需要負責事務所的其餘雜務……

鳴海京香
恭介的女助手，然而他工作的事務所就是由京香的父親所經營。她對於偵探知識一無所知，故此只能幫助主角收集案件的情報。



月嶋成美
樣貌給人一種妖艷感覺的27 歲酒吧女店主。對於討厭日間外出的她，喜歡飲酒，自己所飼養的貓，就當作是她唯一的家人。

第1 話－不能發聲的音樂盒

一天，恭介在公園救起被神秘男子襲擊的一對兄妹後，得知兩人是出身於有名富裕家族，接著兩人的住宅發生一連串的殺人事件。對於這事件抱有疑問的恭介，便接手開始展開調查。

第2 話－紅色的相機

本話的故事講述一間人氣電視台中，一名偶像侯補生突然死去，使到這單案件震驚整個藝能界，業界紛紛認為她是死於自殺，而唯一的證物，就只有案發現場發現的一部相機。在各不確實傳言四散的時候，另一名擔當出演的偶像前來鳴海偵探事務所會見恭介。究竟她突然前來有何目的？然而她又是否目擊到案件的發生呢？



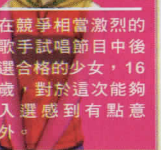
嘉納浩二
於木原家居住的青年，26 歲，大學畢業。



嘉納潤
出生時雙眼早已失明的16 歲少女，可能基於這樣，聽覺方面非常敏感。對於母親給她的遺物音樂盒非常重要。



春日野唯
在競爭相當激烈的歌手試唱節目中後選合格的少女，16 歲，對於這次能夠入選感到有點意外。





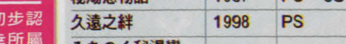
檜山明日香
與唯在節目中同一入選的候補生，17 歲，是一位人氣度非常高的正統派美少女，性格穩重，希望能夠踏足藝能界的道路上發展。



橘純二
是唯、明日香，以及初步認為自殺而死的高崎美幸所屬的偶像事務所所長。對於恭介向他查問此案件時有所拒絕，並顯露出一副不滿意的態度。至於年齡則為不詳。

FOG 過去的代表作

遊戲名稱	推出年份	推出機種
美少女花札紀行 みちのく 秘湯戀物語	1997	PS · SS
久遠之絆	1998	PS
みちのく秘湯戀物語 Kai	1999	PS
久遠之絆 再臨詔	2000	DC
風雨來記	2001	PS





高舉「圍毆」的旗幟

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種：GAMEBOY ADVANCE
發售商：Sammy
遊戲類型：FIG
售價：未定
容量：ROM
發售日：預定2002春季



TEXT：MARKS

充滿魅力的角色和嶄新的系統，因而受到許多支持的《GUILTY GEAR X》終於在Gameboy Advance登場。登場的角色共有14個以上，而華麗的演出和技的效果都會在對決時忠實地表示出來。至於「ROMAN CANCEL」和「TENSION GUAGE SYSTEM」等系統都會保留。





Tag Match Mode

在所有角色之中，選取兩個讀者自己喜愛的角色來戰鬥的就是Tag Match Mode。這個模式中需要消耗一定的「TENSION GUAGE」，而與同伴來交替戰鬥。當中要考慮兩個角色的特色和敵方角色的利弊來戰鬥。即使在普通模式的一對一戰鬥中加入了戰略要素。





◆主角的必殺技是可以將敵角色浮於空中。



◆當敵方在空中不能行動時，就可以輸入指令換人。



◆可以在敵人著地前完成換人。

好評模式全收錄

ARACDE MODE

與電腦戰鬥的普通模式。使用一個角色以挑戰最多分數來遊玩。

VS MODE

利用通信CABLE與朋友進行二人的同時對戰，這是格鬥遊戲不可以沒有的模式。

TRAINING

可以作出敵方的狀態和各種棒計的數量等詳細設定、而且可進行必殺技和連續技的練習模式。

SURVIVAL MODE

以一條體力與連續出現的敵人戰鬥的模式。相隔一定人數就會出現性能與平時不同的角色。

援護攻擊與3 on 3



◆於攻擊後的硬直時可用援護攻擊來防止被反擊。

從所有角色之中，選取三名喜愛的角色，以淘汰形式進行戰鬥的「3 ON 3 MODE」。在這個模式的戰鬥時輸入特定的指令，可呼喚仍未參與戰鬥角色，而作出援護的攻擊。使用這種援護攻擊的話，便可以使出多姿多彩的連續攻擊。可是使用援護攻擊向敵方作出連續攻擊時，就不得不消耗「TENSION GUAGE」，因此需要考慮使用的時間。



◆攻擊期間使出援護攻擊便可以作出Combo。



◆SOL與KY同時的攻擊，令對手出現空隙。



◆以授護攻擊阻止對手的攻擊。

text by B



新消息一籮籮！

有新LOGO！有新人物！有Striker！有Striker專用人物！有傑斯！←傻瓜

GAME PLAYERS GAME·DATA

製造商：MARVELOUS ENTERTAINMENT
售價：未定
發售日：預定今年冬天
遊戲類型：FIG
容量：ROM
對應對戰CABLE

有新人物！

集集《KOF》都會有新人物出場，今次《EX》亦不例外。可惜的是沒有葉花出場的畫面，公布的資料也不多。然而比較受到注目的是其聲優，由闊別遊戲界偶像多年的美女，千葉麗子擔當！Chibarei在NEO GEO發展初，曾為SNK多個遊戲的人物作cosplay宣傳，受到不少SNK支持者的歡迎。90年代開設了自己的公司，也是進行遊戲有關的業務，由著名的遊戲界偶像一轉成為社長。

葉花萌（Habana Moe）

年齡	18
國籍	美國（日本裔）
格鬥方式	葉花流古武術
聲優	千葉麗子

雖然生於美國，但是她上三代都是日本人。而葉花一族一直流傳了一種絕不傳外的古武術，萌可說是最新一代繼承人，其武術都是由祖父傳授的。



有Striker專用人物！

最可惡的東西(笑)出現了，就是Striker專用人物！《EX》現時公開有六個人物將會成為Striker專用人物。雖然他們作Striker也不錯，但是始終可以自己操作會好一點…



有Striker！



上一次介紹的時候，提及遊戲系統是以《KOF'99》為藍本，但是當時公開的畫面不見有「Striker Bomb」的顯示，現在公開的畫面終於出現顯示了！明顯地畫面下方，照片及前面的Bar，便是「Striker Bomb」的顯示了，那麼光點是什麼？相信是「Striker Bomb」的數目吧。

有傑斯！（笑）



還記得上次介紹是那一張插畫嗎？還記得在草薙八神二人後面的那個人嗎？沒錯！他正是「傑斯大人」！（←朝拜中…）說實在以那張插畫的構圖來看，傑斯成為Boss的機會很高，不過遊戲畫面中他卻是player之一，是否他本身是可選擇的人物，還是作為Boss，在特定條件下可選擇使用？不明…

勇者鬥惡龍 Characters 杜魯尼可之大冒險2 Advance～不思議之迷宮～

肥商人「再」成救國英雄？

text by 阜林





2年前於PS上推出的《杜魯尼可之大冒險2》，說實在相信仍有朋友每日在玩！現在決定移植到GBA之上，往後不止是家中，連在街上也可以繼續冒險囉！

GAME PLAYERS GAME DATA

製造商：Enix
售價：5980日圓
發售日：預定12月20日
容量：ROM

GBA / RPG / MEM / 對應對戰線

跟《風來～》有什麼不同？



其實說到《不思議迷宮》這系列，《杜魯尼可》正是第一作，其後以它為基本發展出規模更大的《風來～》系列。現在《風來～》系列規模確是大得多，但是人物及怪物都不同，《杜魯尼可》裡面充滿了DQ系的人物與怪物，對DQ迷來說較具親切感。

故 事



雖然2年前說過，但是還是再說吧…杜魯尼可千辛萬苦之下，總算把傳說中的寶物「幸福的箱」從不思議的迷宮中取出來。村莊亦從此獲得和平的日子……半年的歲月渡過了，本來非常的平靜的村莊，突然又再出現不思議的迷宮！由於不思議的迷宮中充滿了各種魔物，大家都不敢進去查個究竟。此時一名神秘的老人出現，說獲得「幸福的箱」的杜魯尼可是聽到聖靈之話的人，究竟不思議的迷宮再次出現與「幸福的箱」有什麼關係？而老人又是什麼身份？國王為了查出令不思議的迷宮出現的原因，唯有拜託不思議的迷宮的專家（？）杜魯尼可找出真相。

杜魯尼可居住的村莊

1. 杜魯尼可的家——可說是冒險的基地…
2. 廣場——收集情報的地方，也有人會擺小攤檔賣物。
3. 銀行——達到特定條件出現，貯錢的地方。
4. 廢置的屋敷——有人買入之後又放棄了。
5. 魔法屋——魔法師會提供各種的服務。
6. 冒險者之家——可以從冒險者中學習一些往迷宮的竅門。
7. 老人之家——唯一得到關於「不思議的迷宮」情報的地方。
8. 墓地
9. 古老大屋——重門深鎖的大屋，用途不明？

不思議迷宮注意事項（？）



1.次次新鮮！

《不思議迷宮》的重點當然是迷宮本身，除了層數外，每層的構造及出現的東西都會不同。不只是考在迷宮中的應變力，也要講講有多少運氣啊。

2.慢慢走，勿亂跑…



在迷宮中是以回合制行動的，即是杜魯尼可行一步，怪物們也跟著行一步。亂跑不只會在沒準備的情況下遇上怪物，也會令杜魯尼可的「滿腹度」下降，他肚餓便會減少HP，HP變成0當然是失敗囉！

3.寶物功效宏大！

在迷宮中會拾到各種各樣的寶物，除了裝備品，還有擁有特別效果的「草」、「魔法杖」或者「卷物」等，這些效果不只是冒險中，戰鬥時也會有用的，要有效地使用啊。

4.陷阱注意



迷宮中充滿了各式陷阱，平時是看不到的，踏上去才會出現！減去HP，或者令寶物散落一地，總之不是什麼好東西了。



5.怪～物！

上文提過，出現的都是DQ系列的怪物，當然還保留了牠們獨有的特殊攻擊，了解對手才能令冒險順利囉。

6.新要素發現！



留意附圖，多了一個「交換物品」的指令！能夠以對戰線連接，難道是朋友之間交換寶物乎？詳情還未很清楚，要繼續留意介紹啊！



超級機械人大戰COMPACT FOR WONDER SWAN COLOR

TEXT:杉原



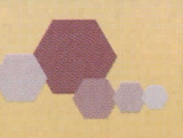
機戰、機戰、機戰！

繼《機戰ALPHA FOR DC》與《機戰A》後，今年的第三隻機戰，《機戰COMPACT FOR WSC》將於十二月推出。與《ALPHA FOR DC》同樣，本作是《機戰COMPACT》的強化版本。到底與系列的眾多其他作品有何不同之處？以下將為大家介紹。

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商:BANGPRESTO
售價:4800 日圓
容量:卡帶
發售日:2001 年12 月13 日

WSC/SRPG



FREE ORDER SYSTEM

1/1 ステージ選択
ファースト 「南米・ジャブロー」 クリア
選択 「ムートロン研究所」
選択 「光子力研究所」
選択 「都心部市街」
選択 「早乙女研究所」
シーン2 「地上侵略編」 種類 地上

◆玩者可隨意選擇一關遊玩

本作的版面構成，是分為「拜士頓淵洞篇」，「地上侵略篇」等劇本。所謂「FREE ORDER SYSTEM」就是指每個劇本均有數個版面可供玩者自由選擇，只要完成劇本中所有可供選擇的版圖，就會出現劇本的最後一話。完成最後一話後，就會進入下一個劇本的第一話。即是說，除了首尾兩話，玩者可隨自己喜好編排遊玩版圖的次序。要注意的是根據玩者選擇的次序，過版時得到的道具或技能會有異，因此在選版時可先考慮自己最希望得到的道具。





◆次序有別會對獲得的道具有影響

PERSONAL DATA TABLE

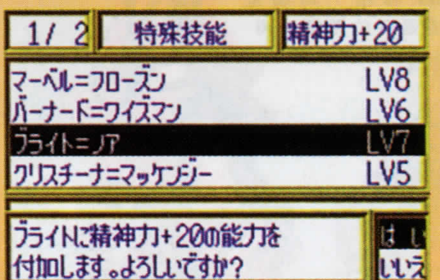
大家還記得自己曾在WSC的本體裡登錄了自己的姓名與生日嗎？本作將會運用到這項機能。遊戲會根據玩者輸入的資料，決定各駕駛員的精神指令。除了部份精神是固定之外，其餘也會根據這些數據來定立。看看你的生日會不會帶來幸運（甚至奇蹟？）吧！

1/2 パイロット能力 決定:サブパイロット
チャム=ファウ レベル 49
気力 --- NEXT 497
格闘 --- 回避 ---+--- 反応 ---
射撃 --- 命中 ---+--- 技量 ---
精神ポイント 168/168 幸運 信頼 献身 必中 気合 再動

1/2 パイロット能力 決定:サブパイロット
チャム=ファウ レベル 51
気力 --- NEXT 50
格闘 --- 回避 ---+--- 反応 ---
射撃 --- 命中 ---+--- 技量 ---
精神ポイント 152/152 幸運 信頼 ひらめき 激励 愛 魂

◆不同的資料會令角色的精神力有分別

SKILL COORDINATE



◆憑著這個系統，布拉度也可成為王牌駕駛員！

之前提到過版後將可得到一些特殊技能，透過這個系統，就可把這些技能隨意裝上任何一個角色身上。除了「盾牌防禦」等耳熟能詳的技能外，更有例如「命中率+10%」這類增加角色能力值的技能。如此一來，即使是多弱的角色，只要玩者喜歡，就能把他培育成強勁的駕駛員！

大戰開端



隆巴納隊—為了從接踵而來的災厄之中守護地球而結成的部隊。故事就在隆巴納隊被謎之光芒包圍而失蹤的時候開始。突然在異世界出現的隆巴納隊，被捲入另一場戰爭之中，在異世界的戰火中，竟然發現赤之彗星的蹤影！到底散落各地的隆巴納隊可否順利合流，同時找到歸還原來世界的方法？在異世界的大戰又是甚麼一回事？為何會有自護軍與機械獸的出現？在戰爭的盡頭，等待著各人的會是和平的來臨嗎？





◆華麗的CUT IN 畫面



◆援護系統健在



◆系列中出場機會比較少的機體也會登場



◆在異世界的隆巴納到底會發生甚麼事？

＊圖片為開發中畫面

SQUARE MASTERPIECES

TEXT:杉原

不朽名作四連發

SQUARE在日本遊戲界屬於殿堂級廠商，超任時代更可以說是她的黃金時期。在眾多質素極佳的遊戲當中，廠商揀選出四隻最為有代表性的作品移植到WONDERSWAN COLOUR，總稱為SQUARE MASTERPIECES…

ROMANCING SAGA



GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商:SQUARE
售價:5200 日圓
容量:卡帶
發售日:2001 年12月
WSC/RPG

拯救混沌的世界

92年1月發售的超任遊戲《ROMANCING SAGA》，以其獨特的戰鬥系統及自由度極高的故事發展，吸引了非常多的玩家成為了這系列的忠實擁躉。今次的WSC版將會把這些要素完全移植，無論是初接觸此系列的玩家，還是各位希望一再回味的長期FANS，本作均可滿足大家。



◆擁有強健肉體的GREY是八位主角之一，名字是來自灰色的頭髮與眼睛

◆女主角之一的CLAUDIA，喜愛自然，性格溫柔

戰鬥系統

在《SAGA》系列的戰鬥系統中，隊列都佔有十分重要的部份。玩者可把角色分別配置在3x3格的位置內，由於每個角色均需要在特定的位置才可發揮實力，因此在編排隊伍的時候必須十分小心。另外隊伍與怪物接觸時的方向亦會對戰鬥時的隊列有影響，在地圖上移動時應注意四周的環境。

怪物的強弱亦是根據隊伍的能力來決定。遊戲開始時的怪物實力十分低，但隨著玩者的遊戲時間或ENCOUNT數增加，以及隊伍的整體實力提升，怪物也會變得強勁起來。



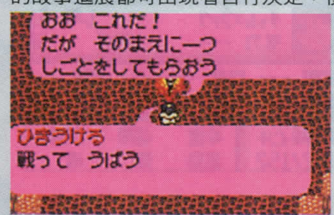
◆隊伍前方與敵人接觸，角色會以玩者設定的隊列作戰



◆隊伍後方與敵人接觸，隊列的前後對調了，對玩者的作戰影響不少啊

FREE SENARIO SYSTEM

這是本遊戲操縱著故事內容的系統。在故事中會出現很多選擇肢，根據玩者的選擇會令故事的發展出現分歧。在與邪神的最後決戰之前，一切的故事進展都可由玩者自行決定，使遊戲變化十分大，增加不少耐玩性。



◆根據玩者的選擇，故事的發展也會有分別



◆選擇接受委託則會幫助怪物完成事件來換取道具

FINAL FANTASY IV

GAME PLAYERS GAME·DATA

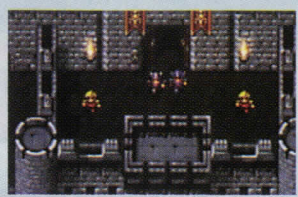
發售商:SQUARE
售價:未定
容量:卡帶
發售日:未定
WSC/RPG

再次閃耀水晶的光輝

於91年7月推出的《FF IV》，是《FF》系列登陸超任的第一作。本作是系列中首隻引入ACTIVE BAR SYSTEM的作戰系統，奠定往後戰鬥系統的基礎。憑著嶄新的玩法，扣人心弦的故事，是《FF》熱潮的開拓者。暗黑騎士西斯路棄暗投明轉職為聖騎士，斯德老伯等人為救主角而犧牲等經典場面直到今天仍為人津津樂道。如此經典名作將會在WSC再現，到底會100%完全移植，還是加入新的要素？《FF》迷要密切留意最新情報。



◆飛空艇團－赤之翼



◆畫面看來比超任版進步了

半熟英雄



GAME PLAYERS GAME DATA

發售商:SQUARE
售價:5200 日圓
容量:卡帶
發售日:2001 年12 月
WSC/SRPG

元祖即時戰略遊戲

超任遊戲《半熟英雄》，於92年12月發行。遊戲中玩者需要帶領半熟軍與完熟軍戰鬥，以攻佔所有城堡，征服全土為目的。本作除保留原有的要素外，更加入了數隻EGG MONSTER等新元素，讓玩者同時享受到戰略性與爽快感並重的遊戲。



◆半熟軍



◆完熟軍

REAL TIME BATTLE

本作採用實時戰鬥系統，在玩者下指令的同時，遊戲內的時間亦不斷流逝。在每個月的開始均有EVENT，而處理政務、徵兵、聘請將軍等都是在這時執行。隨著時間的過去，季節也會轉變過來。由於每位將軍的能力及地圖上的地形都會受季節影響而有所改變，玩者定下戰略時亦不可忽視這些變數。


◆地圖上的移動以實時進行


◆玩者應經常於全體地圖確認狀態

一發逆轉！王牌道具

在處理政務的時候，玩者可從商人手上購買道具。這些道具可在部隊出擊時給予各將軍裝備，讓他們於戰鬥時使用。遊戲中共有32種道具，有些給予敵人傷害，有些則擁有不同的特殊效果，一些強勁的道具更擁有一發就把敵人全滅的威力。除商人外，亦可跟不時在地圖上出現的小販大叔購得，一些EVENT亦會送出道具。



◆跟商人買取道具



◆小販大叔會忽然在地圖上出現

變相召喚獸？EGG MONSTER

擁有蛋（たまご）的將軍就可在戰鬥中召喚EGG MONSTER。EGG MONSTER擁有極高的戰鬥力，在攻城戰中可起很大作用。然而隨著召喚次數愈多，EGG MONSTER的級數亦會逐漸降低，最後就只能召喚出所有能力均是最低的EGGMAN。由於EGG MONSTER被擊倒將軍所持的蛋也會消失，必須小心使用以免損失一大戰力。WSC版將會加入12隻新的EGG MONSTER，以下先為大家介紹其中5隻。


神（かみ）
全知全能的存在，人類在神的眼中亦微不足道。


PUZZLER 3
（パズラー3）
三為一體的兄弟，1是兄長，2是次兄，3是三弟。


松井夫妻
（まついさんふさい）
正在一邊吃晚飯，一邊看電視的夫婦。丈夫叫英樹，妻子叫美代。


企鵝妹妹
（ペノムちゃん）
一看見美男子就會害羞，變得不知所措


雞兄弟
（チキチキムーチョ）
弟弟患了重病，兄長一邊照顧牠一邊找尋秘藥。


EGGMAN
極富正義感，但所有能力都是最低的EGGMAN。可以說是悲劇的英雄？

FRONT MISSION



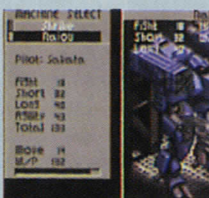
GAME PLAYERS GAME DATA

發售商:SQUARE
售價:未定
容量:卡帶
發售日:未定
WSC/SRPG

自由組合愛機

根據玩者的喜好把部件組合成名為WANZER的機體，於戰場上執行任務的戰略遊戲《FRONT MISSION》，於95年2月在超任上登場。在WSC版中，自由度高的機體組合與極具戰略性的任務得到完全移植。從圖片中可見，精細的版圖及充滿迫力的戰鬥畫面亦得以忠實重現，《FM》的FANS們不容錯過。


◆迫力十足的戰鬥畫面


◆組合出只屬於自己的WANZER

TEXT:AINHO



GAME PLAYERS
GAME・DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：IDEA FACTORY
遊戲類型：SRPG
發售日期：發售中(10月25日)
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：229Kb





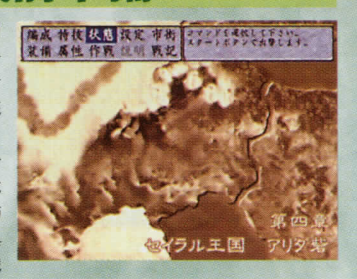
一場大陸之間的激戰

近年在家用機上十分活躍的IDEA FACTORY遊戲廠商，她所開發的RPG或SLG遊戲都擁有著個性的人物以及獨特的遊戲系統，而最近所推出的SRPG遊戲「Global Folktale」，其實是「SPECTRAL FORCE 2」的最新續篇，只是將名字改變了來，而故事背景就發生於上集的52年前混沌的時代，戰鬥則採用實時形式進行，以加強戰鬥的激烈和緊張性，再加上其獨特的世界觀及複雜的人物關係(上集部份角色會再度出場)，在廠商的誠意和質素的保證下，喜歡此類型或系列作品的你絕不能錯過。

遊戲系統徹底解剖

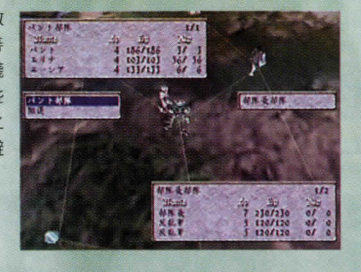
基礎知識1 －戰前準備

「Global Folktale」，是一款Real Time實時形式進行戰鬥的類型，各隊員會依照玩者所給予的指示而行動，各隊員在自己的判斷能力行動底下，將敵人逐一擊破。在每章之中，玩者在進入戰鬥之前，都可以整理一下自己的部隊、到市街補給物資強化武具、裝備變更等用途，而玩者不妨在戰鬥中得來的金錢，用作購買武具強化隊員的裝備，降低隊員應付作戰時的吃力之苦。



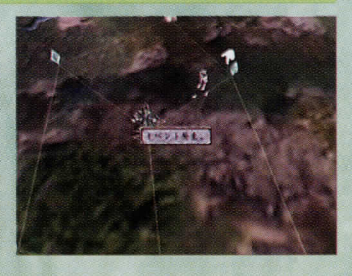
基礎知識2 －敵之無限增殖Point

在各章之中，某些地方出現的敵人是會不停地出現。故此，玩者可善用這個特點，不斷戰鬥從中獲得金錢和提升Level之用，尤其是對於一些低Level的隊員在這裡作儲Level之用，以應付往後需要對付的強敵，避免我方部隊陷入苦戰的情況出現。



基礎知識3 －切勿錯失行軍部份中的Event

除了固有的Event外，由第三章開始起登場的行軍部份，內裡還隱藏著一些影響力很深遠的重要Event。只要在特定的角色下，前往特定的城鎮或根據地便可得到一些道具、裝飾品，甚至取得新情報從而有新同伴的加入，或者在特定的部隊與特定的部隊接觸所觸發的Event。玩者可參考以下列出首六章的發生條件，逐一將之調查。



章數	發生條件	內容
三	アレン到リゼルの町	得到神寶玉「翡翠Ψ」
四	アレン到グレアルの町	得到神寶玉「虎珀Ψ」
五	ラグナス到グレアルの町	得到サイラス的情報
五	ラグナス到ハーリィの町	サイラス成為同伴
五	アレン到ルーンの町	得到神寶玉「トパーズΨ」
五	アレン到アドリアの町	得到神寶玉「ソグディアΨ」
六	アレン到アドリアの町	得到プラスター的情報
六	アレン到セドゥンの町	プラスター成為同伴
六	アレン到ケリオスの町	得到神寶玉「ラピス・ラズリΔ」

基礎知識4 －戰鬥時切勿分散行動

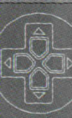
在戰鬥部分之中，不論敵已方部隊都有很多隊員坐陣，而在一般情況下，玩者的部隊應不要分散行動，一來以免出現一敵多人的不利形勢，二來當隊員體力不足時，也有身邊的同伴可替他治療。相對之，玩者也可以利用這個概念，專向一些單體或人數不多的部隊入手，然後圍攻他一一擊破。另外玩者不時也要善用間接攻擊及魔法，這樣便可在遠處輕易將敵人消滅，無需與敵人展開肉搏戰。順帶一提，每種魔法也需要先詠唱才能使出(詠唱時間的長短，則視乎角色的詠唱能力和該使出魔法的威力)，假如角色詠唱時被敵人攻擊時，便會被打消，而角色使用魔法期間，戰鬥會一時中斷。



基礎知識5 －活用L2掣切替角色

由於遊戲中登場的每一個戰場也是非常廣大，加上是採用實時形式進行原故的關係，每分每秒也是非常重要，所以建議玩者應活用L2掣快速地切替角色，一來可以省去不必要的時間，二來需要時更可按L2即時令戰鬥停頓視察戰場環境和戰況。





基礎知識6－人死不能復生？



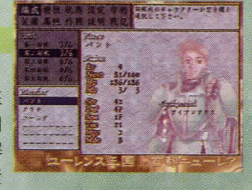
在「Global Folktale」這遊戲之中，當隊員戰死之後，除非使用魔法將他們復活，則否戰鬥結束後也不會作出任何回復。故此，玩者在防止死亡出現的危險警告信號時，便要在顯現黃色的階段時盡快作出回復。然而無論敵已方隊長陣亡的時候，便同時代表該部隊全軍滅亡，已方的就會立即GAME OVER，而敵方的則戰便勝利。

基礎知識7－必要時切換人手操作



在戰鬥部分之中，除了戰鬥會採用自動之外，玩者也可以選擇任何一名隊員，切換人手操作去操控他的動作成份。當切換成人手操作之後，畫面將會變成第三身視點，而玩者在這時便可作出移動或攻擊。至放可使出的直接攻擊方法一共有三種，分別是X掣為刺擊、△掣為縱斬，以及O掣為橫斬，然而不論橫縱斬，按三次也可做出三次連斬攻擊，而三種攻擊的威力也會不同。

戰略部份



在戰略部份中，玩者主要是為接下來的戰鬥作好準備，因此玩者可在此時了解接著下來的戰鬥資料、選擇戰鬥時所用的戰術和編制部隊。另外，玩者亦可在這時替各隊員調整以及購入新裝備，而在武具種類方面基本上與一般RPG或SLG遊戲一樣，不過在遊戲中就加入一種神寶玉的裝飾品，只要裝上這些東西，角色的能力便會提高。

行軍部份



當玩者完成戰略部份的調整後，便會進入戰鬥部份，而在今次遊戲之中，戰鬥主要分為行軍和肉搏戰兩種。當自軍的部隊在行軍部分中與敵人接觸時，玩者可選擇展開戰鬥或者撤退，但注意自軍部隊在自軍根據地上遇上敵人的時候，如果選擇撤退的話，根據地便會有機會被敵人占領，以致GAME OVER。故此，玩者遇上這情況時，便要盡力與敵方搏鬥將之擊退，防衛根據地避免遇到襲擊或佔據。

屬性組合系統



在「Global Folktale」之中，與一般的RPG或SLG一樣也有屬性的存在，主要分為火、水、風、土、命和闇七種，但火＋水會變成光，而風＋土則變闇，以外的屬性則可抵消。不過，本作部加入了一種名為Skill Edit System的新概念系統，玩者可裝上不同屬性於角色身上，用途是如受到同一屬性攻擊的損害度便會減半等。此外，除了可改變角色所持有的武具的屬性之外，角色裝上一種帶有不同屬性的神寶玉時，便會增加一些特技或特殊效果。只要能根據屬性的特質方面，與武器或神寶玉作出互相組合，說不定會有意想不同的新發現呢？故此玩者便需要作出多次組合的嘗試了。

第三章市街商店資料

武器屋

商品名	種別	價格
ブロンズソード	劍	900
サーベル	劍	2200
グレートソード	劍	3900
スピア	槍	1800
パルチザン	槍	3900
アイアンアクス	斧	2300
ポールアクス	斧	4900
ショートボウ	弓	500
ロングボウ	弓	2200
スタッフ	杖	100
ロッド	杖	1100

寶玉屋

商品名	種別	價格
ルビーA	神寶玉	300
サファイアA	神寶玉	300
エメラルドA	神寶玉	300
トパーズA	神寶玉	300
ソグディアA	神寶玉	500

第五、六章市街商店資料

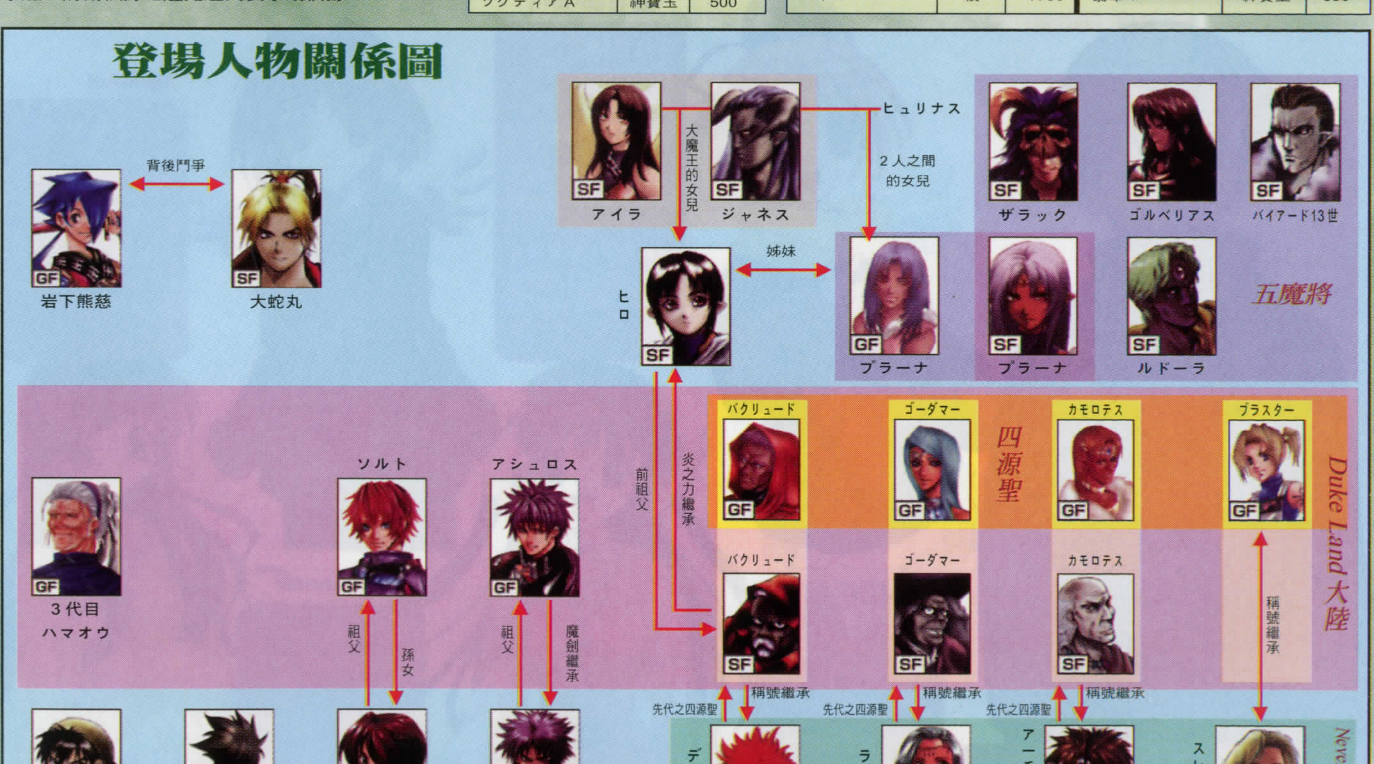
武器屋

商品名	種別	價格
サーベル	劍	2200
グレートソード	劍	3900
バスターソード	劍	4300
パルチザン	槍	3900
シルバーランス	槍	13400
ボールアクス	斧	4900
バスターアクス	斧	9000
ロングボウ	弓	2200
キラービー	弓	7400
スタッフ	杖	100
ロッド	杖	1100
メイス	杖	1700

寶玉屋

商品名	種別	價格
キャッツアイΨ	神寶玉	500
キャッツアイΦ	神寶玉	500
琥珀Ψ	神寶玉	500
琥珀Φ	神寶玉	500
ガーネットΨ	神寶玉	500
ガーネットΦ	神寶玉	500
ペリドットΨ	神寶玉	500
ペリドットΦ	神寶玉	500
パールΨ	神寶玉	500
パールΦ	神寶玉	500
翡翠Ψ	神寶玉	500
翡翠Φ	神寶玉	500

登場人物關係圖





Outline of the Story

某年的冬天，主角椎名的家中突然跌落了一名天使。天使的名字叫花梨，她前來的目的就是在天使界中一間學校的畢業考試完結之前，幫助他得到幸福，找尋運命之中的戀人。到底花梨能否在考試結束的平安夜之前，完成任務呢？這一切都要掌握玩者的手上了。





遊戲特色

本作雖然與一般的戀愛遊戲的玩法相同，但是加入了多名男女的副角，而今次的Dreamcast版本，遊戲畫面的色澤當然會比PlayStation版加強了不少。遊戲期間將會有多位充滿個性的女角出現在主角眼前，當中不一定她們會成為主角的戀人。遊戲的時間由11至12月的二個月之間，期間玩者需要從選項中來改變故事的發展。至於玩者完成遊戲後，在Menu畫面中便會追加「Album & Music」、「Opening」和「Clear List」這三種隱藏模式；隨著遊戲的完成度，該內裡所出現的項目便會逐一有所增加。





天之卵~1st Sunny Side~

てんたま
1st Sunny Side

由天所賜予的禮物？

GAME PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商：Kid
發售日期：發售中(10月25日)
售價：6800日圓
容量：GD ROM
記憶：23 Blocks

DC/AVG

由KID於Dreamcast上所推出的移植作「天之卵 ~1st Sunny Side~」，與一般同類型戀愛AVG遊戲不同的是，遊戲登場的角色有些為可愛的女天使們，而故事男主角早瀨川椎名，就在苦惱地應付畢業考試的當天，竟然遇上了一隻由天上所降來的天使。然後，兩人在漸漸日日面對之下，因此交織出了一段非分之想的愛情……



早瀨川椎名

本作的主人翁，是一位高校的二年級學生，由於母親已去世，父親又要出國工幹的關係，所以他只好獨個兒在家中居住，但自從花梨的到來，便令他的生活有很大的轉變。





年齡：15歲
身高：143cm
血型：O
三圍：65,52,69

一位粗心大意、時常做事失敗的見習天使的女子，15歲。為了天使界學校的畢業考試，而來到主角椎名的家，將幸福獻給他。



葵Aoi

年齡：15歲
身高：143cm
血型：O
三圍：70,54,72

一位靠運氣去行事的見習天使，在地上遇見了花梨。





年齡：15歲
身高：157cm
血型：A
三圍：71,54,74

花梨和葵的好友，同樣是一位替別人尋找幸福的見使天使，可是每當在男子面前便會顯得不知所措……

渡瀨雙葉Watase Futaba

年齡：15歲
身高：148cm
血型：O
三圍：67,54,73

與椎名就讀同一間學校的她，由於缺乏與人溝通的能力，所以身邊的朋友甚少。











Candy Stripe ~みならい天使~ 醫院上所產生的溫馨戀情

以著手開發「The House of The Dead」及「SEGA GT」等名作系列的SEGA旗下開發部門WOW ENTERTAINMENT，最近推出一款全新戀愛AVG遊戲「Candy Stripe～見習天使～」，是廠商向這類型的新嘗試，究竟出來的質素會是如何，相信各聰明的讀者，一看遊戲畫面以及人設已有眼前一亮的感覺，畫面極爲鮮明柔和，看下去給人一種很舒服的感覺，而遊戲則以病院作爲舞台。順帶一提，與遊戲同時推出一個外型爲急救箱的初回限定版，其內容極爲豐富，售價只是9800日圓，喜歡此作的你不要錯過。

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：Dreamcast
發行商/製造商：SEGA/WOW ENTERTAINMENT
遊戲類型：AVG
發售日期：發售中(10月25日)
售價：6800日圓
容量：GD ROM
記憶：5 Blocks

TEXT：AINHO

故事背景

遊戲主角在完成醫生畢業後，到了一間名叫聖亞諸露斯的醫院中實習。來到後，主角在醫院中遇上三位見習護士，在日漸面對之下，大家開始熟絡起來，一起談天說地，當中更產生出一段戀情。到最後，到底主角會與那一位一起，便要由玩者去決定了。

Game System

本作與一般同類型的遊戲大致相同，也是以遊戲中出現的選項歧來增加女角對主角的好感度，只要達成特定的條件後就有Event發生，而玩者在病院工作期間，可以透過地圖畫面到各處場所移動，然而當中會顯示出各女角的位置，以免有白白浪費時間的情況出現。遊戲中會有一個愛情值的評價顯示畫面，女角的紅心越大，代表對玩者的戀愛度越高。至於遊戲中每一位女角都會有多種服飾登場，例如有夏服、冬服和水著等，隨著季節和地方的不同，她們所穿上的服飾便會改變。







森崎綾乃 AYANO MORISAKI

身高：162cm
三圍：B81W58H82
生日日期：3月9日(金魚座)
血型：A
護士學生2年級生，是一位性格活潑開郎的純情女子，時常帶著一副笑臉來示人，意外地比其他護士剛強，精通一切家務，與院長有一些不為人知的關係。





木尾山潤 JUN KAJIYAMA

身高：156cm
三圍：B78W56H79
生日日期：8月3日(獅子座)
血型：B
護士學生1年級生。她的形象給人一種男孩子的感覺，連說話也常用男孩子專用的名詞，喜歡談天說地。雖然對自己的自信並不高，但做事卻十分積極。





園田榮美子 EMIKO SONODA

身高：154cm
三圍：B79W56H80
生日日期：2月4日(水瓶座)
血型：AB
護士學生2年級生。在具有天真無邪的威勢下，是盡多護士之中說話最多的一個，但身體則較為虛弱。至於她的真正身份其實是一位公主。





大河原由紀

身高：161cm
三圍：B84W57H86
生日日期：3月11日(金魚座)
血型：A
與主角同僚的實習醫生。她的外表與年齡有所差異，故此被人稱為她是一位天然的美少女，是病者最受歡迎的一位。



鵜飼希

身高：165cm
三圍：B88W60H89
生日日期：8月24日(處女座)
血型：A
現任正職的女護士，對主角十分尊敬和傾慕。至於她的夢想就是希望可以與有實力的醫生結婚。



織下郁美

身高：162.5cm
三圍：B79W55H81
生日日期：1月20日(山羊座)
血型：O
因患病而入住主角工作的醫院，現正等待誰人願意捐贈肝和腎進行移植手術，喜歡將雙手放在心口中。





Prinsess Soft加入Dreamcast第三廠商的第一彈，就是當時在PC上成為一時話題的移植作品「D+VINE[LUV]」。本作從外表看來好像是一款傳統式動作RPG遊戲，但其實她加入了育成和戀愛的成份，遊戲中會有多位美麗的女角登場，且更有多種EVENT發生，其感覺就如戀愛AVG遊戲有點相似，而登場的道具則多達800種。故事舞台位於一個舊世界，而主角則是一名冒險者，到各遺跡之中進行探索，以探出傳說的舊世界遺產為目的。至於今次的Dreamcast版本中，作出了很大的強化，包括當中出現CG畫面質素有所加強，角色加入語音等。

TEXT: AINHO

GAME PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商：Prinsess Soft
遊戲類型：ARPG
發售日期：發售中(10月25日)
售價：6800日圓
容量：GD ROM
記憶：30 Blocks

DC/ARPG

D+VINE[LUV]

找尋遺跡裡的遺產……

冒險時的注意事項

若然在迷宮中死去的話，玩者身上持有裝備品以外的道具便會全失，而之前所得的金錢便會減半。故此玩者要不時到宿屋的倉庫將辛苦得來的道具保管，以防稍一不慎也有一個保障。也是這樣，建議玩者在進入迷宮時，不妨購買一些叫「フェイズトランス」的道具，萬一當遇上危機時，只要使用這個道具，便可立即脫出，回到街上的倉庫之中。另外，在城鎮當中隱藏了一些深綠色的硬幣，數目總共有19個，當成功找到後，便可將這些硬幣與「屈強な男」交換一些道具，而可換來的道具分別是ョーョー(1枚)、ウサギ耳(3枚)、着ぐるみ(7枚)、メイド(12枚)、インフェルノ(18枚)及エクスカリバー(20枚)。





遊戲系統

本作「D+VINE[LUV]」，是一款探索型ARPG遊戲，提升等級的方法也是不斷的戰鬥來取得經驗值，而玩者得到魔石也可提升能力值，可提升的有STR腕力、VIT體力、魔法系INT知力以及MEN精神力四種。武器方面，遊戲會分做接近戰用、中距離戰用和遠距離戰用三種攻擊方式，劍和斧攻擊力為最高，而弓箭則可作遠距離攻擊之用，但攻擊力比起其他武器會非常低。

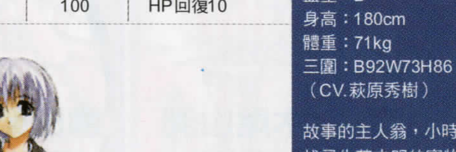




最初可購入的商品

消耗品

名稱	價錢	效果
リンゴ	20	HP回復10
青リンゴ	30	MP回復15、麻痺回復
ミカゴ	25	MP回復10、麻痺回復
スィーティー	50	MP回復20、麻痺回復
洋ナシ	30	HP回復30
バナナ	48	HP回復15
ブドウ	48	HP、MP回復10
レモン	40	MP回復20、麻痺回復
サクランボ	50	MP回復30、麻痺回復
イチゴ	30	HP、MP回復30
長ねぎ	100	HP回復10



Hyde
血型：B
身高：180cm
體重：71kg
三圍：B92W73H86
（CV.萩原秀樹）

故事的主人翁，小時候向Sakura以找尋失落文明的寶物「舊世界之遺產」為藉口到世界各地冒險。他性格豪氣奔放，喜歡自由的生活。



Sakura
血型：A
身高：165cm
體重：47kg
三圍：B82W55H84
（CV.川上とも子）

自稱為"冒險Partner"的她，精通一切家務，性格剛強。



Yura
血型：A
身高：158cm
體重：42kg
三圍：B78W53H81
（CV.南央美）

主角Hyde在亞活魯（アーヴィル）遺跡中遇見的不思議謎之少女。除了自己的姓名之外，其他便完全失去了記憶。









TEXT BY 春日恭介

SKATE BOARDING

運動遊戲在美國的確是相當受歡迎，在不同的遊戲平台上也不難找到出色的作品，而今次為大家介紹的滑板遊戲《X GAMES SKATE BOARDING》，便是天上繁星中的其中一顆。

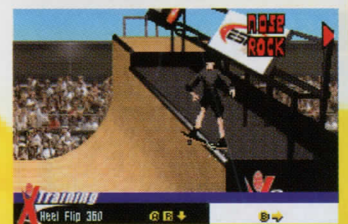
以最簡單的方法做出最難的動作

所有的運動遊戲也有一個十分重要的問題，那便是操作，因為在遊戲中，始終不能跟真實中的一樣，要以有限的按鈕去控制角色不同的動作，的確不是一件容易的事，所以遊戲系統便順利成為了遊戲的靈魂。在本作中，操作系統為她帶來不小分數，雖然跟其他同類遊戲也大同小異，不過從一些細節卻看出製作人的心機，如在花式指令輸入時間的差異，及指令本身的編排等，也令滑板這種運動在遊戲中保留了不少風采。



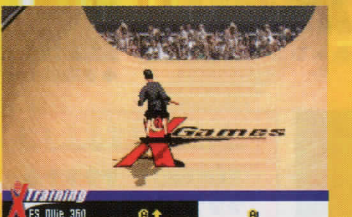


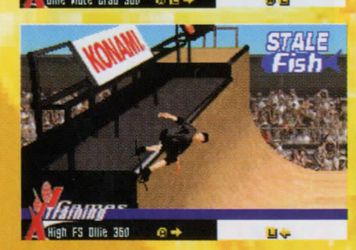


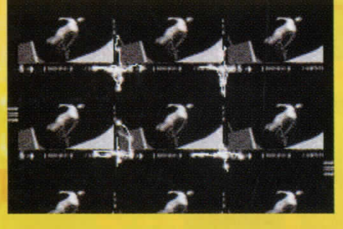






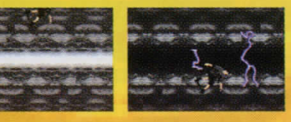












模式滿載

本作中有兩個最主要的模式，分別是VERT及PARK，然後再在之下細分不同的選項。首先是VERT，這是一個以花式為主的模式，玩者要在「U」型滑道上做出不同的花式，再以花式的難度及成功失敗率去計算分數。而實際上在這個模式中還有兩個不同的比賽方法，他們分別是「X GAMES」及「X RAGE」，「X GAMES」是要在限時之內做出最多高分數的動作來令自己在排行上得到前例位置，這樣才可以晉身到下一個回合。而「X RAGE」則比較有難度，因為玩者要在限時之內將「X GAUGE」儲滿，而令「X GAUGE」增加的方法，便是盡量做出連續難度動作，即是在一次騰空時間內做出兩個或以上的動作。當然難度高，所增加的單位便會更多。

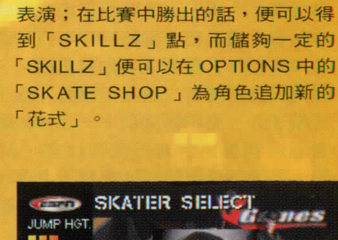
而另一個模式「PARK」，則是在一個較大的場地內進行，在場內會在不同高度及弧度的斜坡，而玩者便要控制角色在在場內繞圈子，然後衝上不同的斜坡做花式，另外玩者當然還要走畢全程。

自由模式

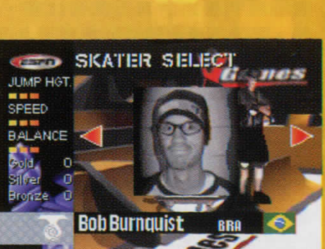
或者大家會發現在上文中不斷提及「高難度動作」，那究竟這些花式是如何使出的呢。其實在遊戲有一個「FREE」的模式，分別在VERT及PARK內也會有設置，在這個模式內玩者可以在不受任何時間限制，任意在場內練習。而在「VERT」中的「FREE SKATE」，更會有不同花式的名稱及使出方法，若果大家想在比賽中勝出的話，便一定要在這裡好好練習一下。

各有千秋

在遊戲一開始時，會有八位角色可供玩者選擇，而他們不單只在能力上有所出入，能夠做出的花式亦各有不同。不過其實大家是可以為角色購買「花式」的。只要在遊戲中有好的表演；在比賽中勝出的話，便可以得到「SKILLZ」點，而儲夠一定的「SKILLZ」便可以在OPTIONS中的「SKATE SHOP」為角色追加新的「花式」。







なかよし麻雀かぶリーチ

TEXT:杉原

麻雀遊戲坊間已推出過很多作品，相信不少玩家都有接觸過。然而大多同類遊戲玩法大致上都差不多，怎樣才可脫穎而出，成為一隻出色的麻雀遊戲？本作有著獨特的系統，可愛的角色，玩厭了傳統麻雀遊戲的話，本作是你的必然首選。

帶帽玩的麻雀

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商:KONAMI

售價:5800日圓

容量:卡帶

發售日:2001年10月25日(發售中)

GBA/TAB

雀帽

玩者開賽前可選擇戴上一頂帽子，帽子不單是裝飾品這麼簡單，更可增加運氣。一些罕有帽子甚至可令玩者每次均能摸得好牌，因此贏得罕有帽子後就不要吝嗇了，立即戴上吧。

◆選擇自己喜愛的角色

◆改個自己喜歡的名字吧



◆努力儲雀帽吧

開局之前

玩者在開始遊戲的時候，需要先選擇角色。遊戲中有六位男性及六位女性，合共十二人可供選擇。選擇好喜歡的樣貌後就可更改名字。玩者可使用原有的名字，或是更改一個自己喜歡的。然後玩者就可隨機獲得一頂帽子，接著就進入模式選擇畫面開始遊戲。

◆隨機選取一頂雀帽



◆要取得比對手高的分數！

遊戲模式

自由對戰（フリーバトル）

玩者可從十二名角色中選擇三名作為玩者對手，即使選擇相同角色也沒有問題。經過半莊對戰，獲得首二位的話就可從三位對手的帽子中自由選取一頂。注意的是就算輸掉也不會失去原有的帽子，玩者可以放心進行對戰。

大會模式（大會モード）

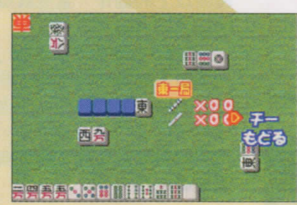
參加麻雀大會，以優勝為目標的模式。這模式中共有五項盃賽，開始時玩者只可選擇第一項ほのぼの杯。每項杯賽均有五回合，每回合的對局只要獲得首二位就可獲勝。除了可選取一頂帽子外，更能晉級到下一回合的賽事。如玩者能順利勝出所有五回合比賽，就可取得優勝，同時亦會出現新的杯賽可供選擇。使出大家的麻雀技術，向著稱霸所有杯賽邁進吧。

雀帽（ジャンヘッド）

供玩者確認已經取得的帽子。最終目標當然是不斷擊倒對手，儲齊所有帽子。不要忘記看看自己擁有多少罕有帽子啊。

設定（セッテイ）

設定比賽規則（ルール）與OPTION（オプション）。規則可設定各種麻雀規則的有無，OPTION則可設定有沒有雀帽的效果與BGM，亦可選擇牌色及桌面顏色。ショキカ是清除記錄的選擇。


◆上喔！

◆開始時只可選擇一個杯賽



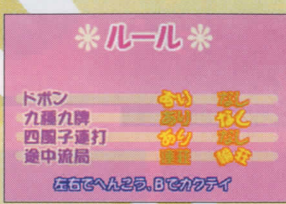
◆幾經辛苦才可吃出一局…



◆自由對戰可選擇一人或與朋友連線對戰



◆勝利！選取一頂自己喜歡的帽子吧



◆設定規則，對日式麻雀不熟識的玩家是否設定全部為否較好？





大家齊來養倉鼠~

Hamster_Monogatari_2









GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：CULTURE BRAIN
售價：6800 日圓
容量：GBA 專用盒帶
記憶：內置記憶體
發售日：發售中
GBA/SLG

TEXT：小悠

也許大家在小時候也會在學校或是於家中飼養過小動物，小雞、鳥兒和兔子也是小朋友十分喜歡飼養的動物來，可是大家有沒有飼養過倉鼠呢？倉鼠是一種身體十分細小而且喜歡走動的小動物來，若果大家沒有時間或是飼養經驗的話，CULTURE BRAIN 推出的這個GBA遊戲可以讓大家一嘗飼養倉鼠的樂趣。其實飼養倉鼠遊戲系列在N64和GBC上推出已有一段時間，ATLUS和Jorudan也推出過有關倉鼠的不同類型遊戲。而今次為大家介紹的這個《Hamster Monogatari 2》也是系列之中於GBA推出的第二輯，現在便來看看遊戲內容吧！

(サクラ)
わあ~ カワイイですね

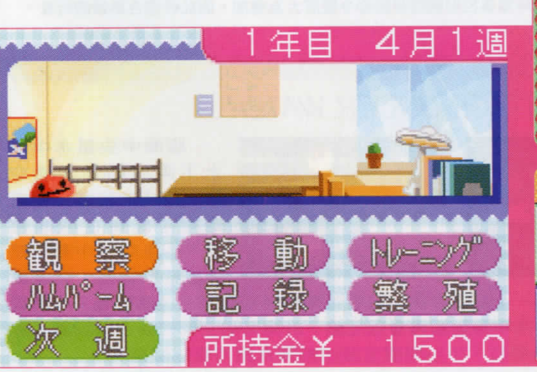


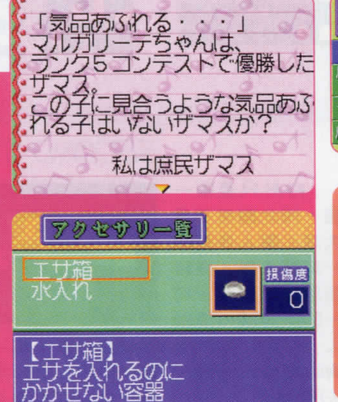
開始飼養可愛倉鼠的故事

遊戲是以一個故事的模式進行，玩者在開始了遊戲之後首先要為主角女孩改名才可以正式開始故事。故事是講述女主角在學校之中與朋友們一起商討到附近的公園旅行，決定好了的一行人便來到自然環境十分美麗的地方來。在那兒她看到十分可愛的倉鼠，便不禁拿了一點兒東西去餵他們。這時候一位穿著白衣長袍的伯伯出現，問女主角是否很喜歡倉鼠。原來這位伯伯是專門研究倉鼠的生態的博士，在女主角和她的朋友們說明後，便來到博士的研究所參觀有關飼養倉鼠的種種東西。最後在各人答應了博士和助手小姐會好好保護合倉鼠之後，女主角便來到附近的一家倉鼠專門店尋找飼養用品。店子的老闆十分親切，而且說博士已經為大家準備好基本的用具，有關飼養的問題也可以隨時來店子請教他呢！回到家中拜託過母親之後，便開始飼養小倉鼠了。

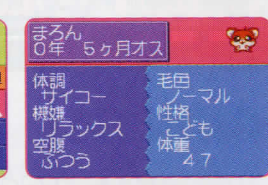
飼養出超過 20 種類的倉鼠

在玩者為小倉鼠改好了名字之後，便可以正式進入飼養模式了。遊戲的飼養部份也是環繞女主角的行動，在不同的行動之中可以幫助到玩者飼養倉鼠。單單是為倉鼠準備用具和觀察牠已經有十分多的選擇，除了在家乖乖看護牠之外，也可以訓練牠提升能力，去參加公開比賽和育成不同的習慣也是非常有趣的。另一方面玩者可以利用電腦去查詢有關自己所養的倉鼠是什麼種類，還可以用E-mail跟喜歡倉鼠的同好們交流飼養心得。所以玩者的行動是會影響到倉鼠的成長，而每一週女主角會和她的朋友輪值飼養倉鼠的，所以每個人的育成方法也不一樣的哦！









觀察	可以在牠的籠子給牠東西和跟牠遊玩
移動	外出到倉鼠專門店找尋合適的用具
TRAINING	為倉鼠進行不同的特訓來提升牠的能力
個人電腦	上網進行心得交流或查詢有關倉鼠的資料
記錄	為遊戲進度進行記錄
繁殖	為倉鼠找尋合適的伴侶進行繁殖
次週	行動完結給另一位朋友輪流照顧

PHALANX

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商:KEMCO
售價:4980 日圓
容量:卡帶
發售日:2001 年10月25日
(發售中)

GBA/STG

TEXT:杉原

GBA 首個射擊遊戲

GBA的遊戲可說是五花八門，但仍然缺少了考驗玩者視力與反應的射擊遊戲。這隻《PHALANX》開創先河，成為在GBA上推出的首隻橫向射擊遊戲，令射擊遊戲的快感不再局限於家中與機舖。

STORY



◆OPENING 交代故事的開端

「液體狀的物體正在侵入機內！」這就是在惑星迪利亞（デリア）上的調查隊留下的最後一個緊急通信。得悉事態嚴重的總師令官奧雲（オーウェン）決定實行CLIMAX作戰，派遣王牌機師阿力（リキ）駕駛經過改修的多用途戰術機A-144．PHALANX降下惑星調查。在與輸送艇REIDHURCURES會合後，降下作戰正式開始⋯

操作方法

本作是一隻傳統的橫向射擊遊戲，玩者只需一邊避開敵人的攻擊，一邊發砲把敵人擊落便可。戰機可配備主武器與副武器各一，只要按下A掣就可同時發動兩種武器。而到手的主武器將會被儲存起來，以R掣轉換適合戰場環境的武器。除了基本的大彈外，按L掣可使出特殊大彈，使用特殊大彈將會消耗掉裝備中的主武器。



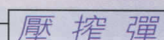
主武器

追蹤彈




擁有追尾能力的能量彈，是攻擊高速敵人或需專注避彈時的最佳選擇。

壓搾彈



雖然只以直線進行，但可以使出強力的儲砲攻擊，POWER UP 後的儲砲更有頗大的擴散幅度。

雷射光線

擁有貫通能力的光線攻擊。攻擊範圍小，但十分強力，最適合用於BOSS 戰。




反射彈

彈丸接觸到牆壁會反彈過來，因此攻擊幅度十分大，對於大量嘍囉出現時十分有效。

副武器



追蹤導彈

擁有追尾能力的導彈，屬於命中率最高的副武器。



貫通導彈

可貫穿敵人的導彈。雖然破壞力強，但命中率偏低是致命傷。



遙控導彈

玩者可自由操控導彈的移動，若可靈活運用可對戰鬥起極大幫助。然而同時需要控制機體移動卻令難度大為增加，因此較適合熟練的玩家。

版面介紹

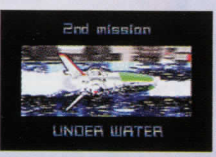
FIRST STAGE-ASSAULT





由於只是第一關，因此難度不是太高。敵人多是成一直線來襲，建議使用雷射光線，可一口氣消滅一排敵人。擊破中BOSS後受到的上方砲擊十分麻煩，應移至最下方，取得足夠時間作出回避。BOSS 戰時小心其身體撞擊，因為給予玩者回避的空間只有很少。

SECOND STAGE-UNDER WATER





版面中央是水中，上下兩方卻是普通空間，奇怪的版圖。玩者絕對不能待在版面後方，因為版圖中會忽然伸出柱狀物體，有些更會移動過來，稍一不慎就會眼白白看著機體受到傷害。後期的敵人攻擊範圍十分大，處於水中移動緩慢會很危險，於兩旁的空間較易作出回避。本關的BOSS 較為易打，小心回避它放出的彈丸就可輕易擊破。

役滿ADVANCE



麻雀遊戲的數目，不是冠絕遊戲界也不會在孫山之名後，但要數出眾的又卻是寥寥可數。本作是任天堂為GBA開發的麻雀遊戲《役滿ADVANCE》，對一個麻雀遊戲迷而言可能不是一個什麼特別的作品，但日本麻雀初心者可能會對這個遊戲愛不釋手。

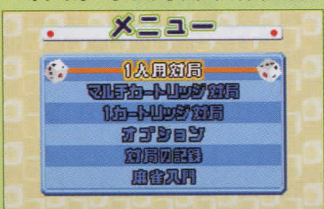


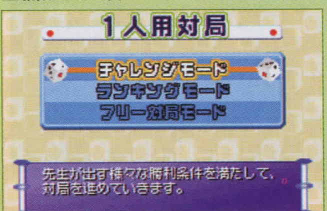


初心者向的麻雀遊戲

在進行這個遊戲時，大家可以當作是在上日本麻雀的教學課程，因為在遊戲中不單只會詳細介紹日本麻雀底蘊，而且還會有資深導師悉心指導，令大家可以對日本麻雀有更透徹的了解。



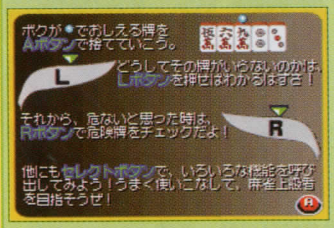






麻雀入門

在遊戲內有一個名為「麻雀入門」的模式，內裡會為大家詳細說明麻雀用語及點數計算等的重要資訊，例如「赤五筒子」、「厚目」、「暗槓」及「暗刻」等等。不過當然是要懂日文才可以看得明白了。但真正的「麻雀入門」功能，卻是遊戲另一個系統－「個人教授」，在玩者進行遊戲時，會有一位電腦角色會以導師身份為玩者在雀局中對玩者作出指引，無論是捨牌至聽牌(叫糊)，他也會作出提示，而玩者是否按導師的指示照辦，則完全取決於玩者自己的意向，有了這麼一個功能，不諳麻雀的玩家也可以更有效率地享受到這種玩意的樂趣。





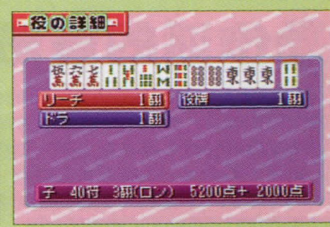




對戰麻雀的樂趣

在上代遊戲世界裡，對戰麻雀可以說是一個烏托邦，大家也很期盼有一個真正的對戰麻雀會出現，時至今日，真正的多人對戰麻雀已經面世，但她們真的是受到歡迎嗎。現時家用機除了DC的「團團轉溫泉」外，所有有對戰功能的麻雀也必須四人同時齊集在一起，於是問題便出現了，四位參加者也有到場，為何不開一局真的竹戰?但今次GBA版的《役滿ADVANCE》則有一個跟家用遊戲版本不一樣的優點，那便是可以在任何地方進行遊戲，亦即是不受任何地點的限制，在車上、在辦公室又或是快餐店也可以進行麻雀大賽。還有的是，本作在進行四人對戰時，只需要一盒遊戲卡帶，這的確是相當便利，尤其是找雀友時，毋須顧慮對方是否也擁有遊戲卡帶。









JURASSIC PARKS 3 ~DNA FACTOR~



再次挑戰恐龍世界

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：GAME BOY ADVANCE
生產商：KONAMI
遊戲類型：ACT
價格：4800 日圓
容量：　盒帶
記憶：　／
發售日：發售中

TEXT BY SAKURA KI

自從荷李活科幻片大師史提分史匹保於多年前，成功地讓史前夢幻生物恐龍在電影中復活後，電影界和遊戲界都紛紛掀起過一陣恐龍熱潮。每次《侏羅紀公園》推出電影時，順帶一定會有很多不同類型而又拿電影來作題材的遊戲出現。今年暑假期間《侏羅紀公園3》亦在世界各地公演，今次亦為遊戲廠商帶來新的題材，好像今次筆者要為大家介紹的，已經是GBA上的第三個以《侏羅紀公園》為題材的遊戲。閒話不提了，讓筆者帶大家一起勇闖恐龍世界吧。



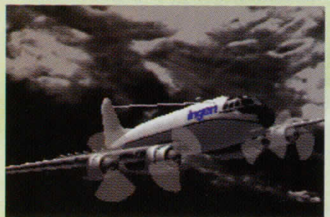
◆以恐龍為題材的遊戲很多



◆侏羅紀公園 3

搜集散失的恐龍DNA

看了遊戲的副題，相信讀者們也知道遊戲的目的與恐龍DNA有關，由於運送有恐龍DNA樣本的運輸機，在恐龍島之上發生了意外，機上的DNA樣本便分散於恐龍之中。為了要把遺失了的恐龍DNA樣本找回來，有關機構決定派人深入恐龍島，把失去了的恐龍DNA樣本找回來。



◆運送的飛機發生意外



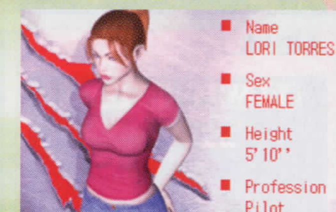
◆尋回失去的DNA樣本

動作派的冒險遊戲

遊戲中玩者可以選擇角色，男的名叫MARK HANSON，女的名叫LORI TORRES，他們的任務是要冒險走入森林或曾經被人住過的地方。把重要的恐龍DNA樣本得到手，還要把散落於地上的DNA碎片收集回來。碎片的顏色共分為籃紅黃綠四種，每一版散失的數量也不同，收集不齊也可以過版，只是得不到額外的分數吧。



◆充滿恐龍的舞台



◆漂亮的女角

重組成完整的恐龍DNA

遊戲除了有收集恐龍DNA的動作冒險部份之外，還有每一版完結時，也要進行把收集回來的恐龍DNA，把脫落的DNA重組，成為一條沒有漏洞的完整恐龍DNA。重組的方法很簡單，玩者控制一個會噴出可以填滿恐龍DNA的元素，一共分為籃紅黃綠四種。不過重組期間亦會有破壞組織於過程出現，玩者可以噴出那些DNA元素來消滅破壞組織，但千萬不要被破壞組織附上玩者控制的機器，否則的話便會GAME OVER，最慘的是要重新開始那一關的冒險。



◆搜集四種元素



◆要組合完整的恐龍DNA

小小冒險指南

STAGE 1 森林

玩者最初會遇上的恐龍體型很細小，不過要對付手無寸鐵的主角仍有一定的攻擊力。遊戲進行時可以移動的分為上下兩條路，要在平地才能上下移動轉線，有些地方會有障礙物如石頭等等，玩者要跳過或跳高才能越過。第一版給玩者熱身熱身，最初會見到一些食物，那些是用來引開恐龍注意力的物品。跳過了第一度峽谷之後，玩者可以拿到一把刀，玩者可以用來對付細小的恐龍。玩者在移動時最好不要太急太快，小心地把恐龍逐隻擊破後才移動，這點便是過這一關的心得。



◆這部份很容易跌下去



◆上方的心可以補充HP

STAGE 2 圍欄

這一版出現的恐龍，是那些好像鴕鳥移動很快，跳躍力很強的恐龍。玩者這版要盡量保持自己在平地上，好讓快速轉線，因為那些很快的恐龍會快速衝撞過來，在開始時沒有武器的情況下打不倒恐龍。來到後段玩者會在圍欄內找到一支槍，可是由於子彈有限，最後找到恐龍DNA樣本的地方會有很多恐龍衝來衝去，所以玩者絕對不要浪費子彈，這樣才能於最後拾回失去的DNA碎片。



◆這樣可以爬住高處



OL福音：大肚婆有福了，大肚婆不可炒！
玉女添丁
Dummy Mommy, without a Baby
導演 馬偉豪 麥啟光
任葆琳
周麗淇
陳冠希
楊千嬅
黃偉文
森美
查小欣
11月10日生得喇!!
出品人 李國興 行政監製 唐慶枝 監製 馬偉豪 江玉儀 許紹雄 主演 張達明 陳豪 特別演出 (玉女添丁原作導演) 仗義客串 編劇 馬偉豪 製片 副導演 攝影指導 燈光指導 收音師
美術指導 張世傑 服裝指導 剪接 林安兒(H.K.S.E.) 原創音樂 主題曲《熱血青年》主唱 楊千嬅 作曲 作詞 林夕 編曲 監製 O.P. MARK LUI & HIS MS PROD. LTD. (ADMIN BY GO EAST MUSIC PUBLISHING CO. LTD) / GO EAST MUSIC PUBLISHING CO. LTD.
美亞電影製作有限公司 出品 天下電影製作有限公司 攝製



TEXT: KACHUN

ピクミン PIKMIN

PIKMIN

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：任天堂
售價：6800日圓
容量：8CM光碟
記憶：19 BLOCKS
發售日：發售中〔10月26日〕
GC/ACT

【序】

我的名字叫CAPTAIN ORIMA〔キャプテン・オリマー〕。在故鄉「荷哥達地星」〔ホコタテ星〕是非常有名的老牌宇宙航海員。我的工作是將一些小貨物，或者是宇宙資源，利用心愛的太空船「DOLPHIN號」〔ドルフィン號〕在星際間進行買賣。

在這段的日子裡，我一直不停地工作；為了給自己獎勵一下，計劃自己一個人作外星旅行。在出發前一晚，親愛的太太給我做了最喜歡的湯，材料全是「荷哥達地星」的特產；除了洋蔥以外，還包括大量紅、藍、黃、色彩豐富的「PIKU PIKU NINJIN」〔ピクピクニンジン〕蔬菜，泡成一窩非常美味的湯。吃得飽飽的我，鑽進暖暖的被窩後，開始想想由明早起愉快的一人旅行。不久之後，我便心滿意足地入睡了......

旅程十分之順利；雖然還沒有決定目的地，但DOLPHIN號現正在宇宙廣闊無邊的大海原上輕快地前進。假期雖然短暫，但我卻有預感這將會是個絕妙的假期。我將「DOLPHIN號」改為自動操作，喝一口「蘑菇茶」，然後離開駕駛席。就在那時候......

太空船受到突如其來的衝擊，霎時間就連我自己也不知道發生甚麼事。我應該是碰到某些機器之類的東西，之後我便昏過去了。

遇難後，「DOLPHIN號」降落在一個不知名的惑星；但無論如何，我仍然平安無事。可是，太空船的損毀情況卻是非常嚴重，部件散落到這個惑星的不同地方。此外，惑星的大氣內含有極毒「酸素」，背上的生命維持裝置雖然沒有損壞，但維持裝置正常運作的電池卻只餘下30日壽命。找到引擎之後，雖然太空船可以在惑星的大氣層以內活動，並找尋失去的部件，但......我能夠在剩餘的時間內，尋回太空船的部件，安然無事地返回故鄉嗎？

在這些日子裏，我會將所見所聞全部寫進日誌內；而作為開端的，就是兩次極奇妙的邂逅。一次一件以三隻腳支撐、與故鄉洋蔥極相似的物體；另一次則是碰上色彩豐富、就如「PIKU PIKU NINJIN」蔬菜般的小動物。

就將這種小動物叫做「PIKMIN」吧......

操作一覽表

基本篇

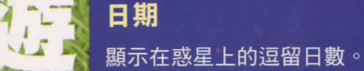
CONTROL STICK	主角移動(強)/游標移動(弱)
A制	拔出/投放PIKMIN
B制	召集PIKMIN
C STICK	控制同行PIKMIN移動
L制	轉為主角背後視點
R制	拉近視點
X制	分組解散
Y制	畫面情報顯示
Z制	畫面視點變更
START/PAUSE	遊戲暫停

GO

進階篇

連按A制	連續拔出附近PIKMIN
按著A制	作投放前的整列，之後可以連續投出同色PIKMIN
按著B制	擴大光環，召集環內的所有PIKMIN

遊戲畫面介紹



日期

顯示在惑星上的逗留日數。

太陽儀表

一個用作顯示時間的儀表；儀表內的太陽圖案會從左慢慢移向右，走到盡頭便表示遊戲內一天的結束。在主角意外降落惑星的首日由於不設時限，這個儀表亦將不會在遊戲內首日出現。

搬運中數目/必要數目

以類以分數的形式，出現在需要搬運的道具或物件上；紅色分母代表搬運該物件需要的最少PIKMIN數，而藍色分子則顯示目前參與搬運的PIKMIN數目。

太空衣

受到敵人攻擊的話，主角所穿著太空衣便會受損；到太空船旁邊按A制，到翌日便可完全回復。

最近的PIKMIN

這裏會顯示離主角最近的PIKMIN模樣；這時候按制投放的話，便會投出這頭PIKMIN。

有關PIKMIN的三項數字

左：跟著主角的PIKMIN數目。

中：在地面上的PIKMIN數目，當中包括跟著主角、工作中、埋在地上、以及處於待命狀態中的PIKMIN；最高可達到100。

右：顯示至今遊戲內的PIKMIN總數，當中包括跟著主角、工作中、埋在地上、處於待命中、以及居於巢中的PIKMIN。



重要名詞解釋



ONION〔オニヨン〕
產生PIKMIN種子的母體，拔出後的PIKMIN會在裏面過夜，而主角將可從它的下方召出PIKMIN。值得一提，如果地上的PIKMIN數目〔即畫面下方中間一欄數字〕達到100隻，PIKMIN將儲於ONION內不再彈出。

PELLET草〔ペレット草〕
對它攻擊，花掉到地上會變成PELLET。

PELLET〔ペレット〕
令ONION增產PIKMIN的營養之源。上面的數字代表搬運所需的最低PIKMIN數目。

PIKMIN知多一點點

三種顏色的PIKMIN

本作內出現的外星生物PIKMIN，以顏色劃分為紅、藍、黃三大類，每種都有其專長和特性；了解後，玩者需要就個別情況「量才而用」。以下是三種PIKMIN特性的介紹。

紅色PIKMIN
耐熱，擁有三類PIKMIN中最強的攻擊力。

藍色PIKMIN
極喜歡水，掉到水中也不會溺斃。

黃色PIKMIN
唯一可以取用爆彈岩〔バクダン岩〕的PIKMIN；被投放時，亦能被拋得最高的。



何謂FREE PIKMIN？

離開主角ORIMA太遠，又或者被解散後處於待命狀態，上述兩類PIKMIN都會被稱為FREE PIKMIN。值得一提，主角是無法向FREE PIKMIN發出命令的；解決辦法是按B制將牠召回，或者直接讓主角觸碰牠，才可解除此項狀態。

如何增加PIKMIN數目？

只要命PIKMIN採集長於PELLET草上或散落於地上PELLET，又或是將敵人屍體運返ONION，都可以成為用以繁殖PIKMIN的養份，生產更多PIKMIN。值得一提，PIKMIN是擁有將東西運返與本身相同顏色ONION的習性的；如果某東西係由三種不同顏色PIKMIN合作搬運的話，那麼它便會被運到最多參與顏色PIKMIN的ONION處。

PIKMIN的進化

除了以顏色以外，PIKMIN頭上的葉、花蕾、和花，其實是顯示了這些古怪生物三個階段的進化。由葉進化到花蕾，由花蕾進化到花；階段越高，速度亦會高，令PIKMIN執行任務時更具效率。此外，當花PIKMIN受到敵人攻擊而受傷時，亦會變回較低級別的葉PIKMIN。

讓PIKMIN進化的方法其實有很多；利用一般藏於草叢或小石處的草蜜，都可以PIKMIN不斷進化。這些呈金黃色的東西，其實是PIKMIN喜歡而營養豐富的大地精華；要讓旗下PIKMIN進化的話就絕對不可錯過喇！







《ORIMA惑星漂流日誌》-上卷-

【前言】

在看這份攻略之前，有一點是值得玩者留意的：『PIKMIN』是一個自由度頗高的遊戲，遊戲雖然以日為單位，但每日所做的事情則完全由玩者自行決定；不論是前進方向、路線、選取部件的先後等都將因人而異。雖然會受到搜索地點等小量因素所限制；但相較於一般動作遊戲，本作在自由度方面仍算是相當高的。

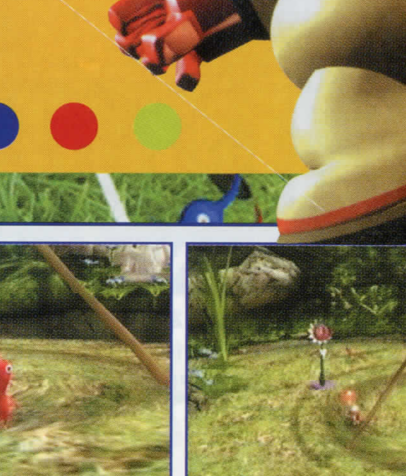
正因為這樣，閱覽以下的攻略部份時，建議可抱著一個參考、比較的心態；因為每個人在遊戲內的選擇都不同，沒可能有兩個人的旅程時間和每項細節的先後次序都是完全一樣的，而這更不意味著任何所謂「對」與「錯」的問題......

利用自己的智慧，以最短的時間、最佳的辦法去完成遊戲；這正是本作最有趣之處，亦是享受這個作品的最佳方法。



DAY 1

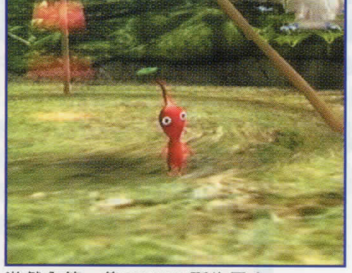
目標部件：主引擎〔メインエンジン〕
搜索地點：遭難地點
主要活動：發現紅色PIKMIN
攻略要訣：熱身時間，無要訣可言！


遊戲內第一隻PIKMIN誕生了！

將PIKMIN投向PELLET草，令PIKMIN「百子千孫」！

作為遊戲之始的DAY 1，可說是一個供玩者熟習各項操作的「熱身日」。在這天內，玩者要做、或者可以做的其實並不多；在降落地點附近 找到外型酷似洋蔥的「ONION」〔オニヨン〕後，利用周圍採集的「PELLET草」〔ペレット草〕或散落地上的「PELLET」作營養，便開始紅色PIKMIN的生產。儲夠10隻後，即可推開阻擋前路的紙箱；推開後，將發現太空船的第一件部件--「主引擎」，但它需要20隻PIKMIN才能搬動。玩者便需繼續收集更多PELLET以生產PIKMIN，儲夠20隻後便可將引擎搬走，並裝回太空船上；之後，首天遊戲便自動宣告結束。

值得一提，首天遊戲是不設時限的〔畫面上方將找不到「太陽儀表」〕；玩者大可利用這段時間好好熟習遊戲內各項操作，並盡量生產最多的PIKMIN〔這裏的資源最多可以生產25隻〕，為未來的冒險旅程作好準備。




「五人份」的PELLET。


團結的力量真的不容小覷。




第一件部件手到拿來......



每日總結
餘下日數：29日
已取得部件數目：1件

DAY 2

目標部件：永久燃燒發電機〔永久燃燒ダイナモ〕

搜索地點：希望之森〔希望の森〕

主要活動：初遇敵人、發現爆彈岩、發現黃色PIKMIN

攻略要訣：邊打邊生產，分配時間超重要！



草蜜乃大地精華，PIKMIN吸得開心，家長放心……



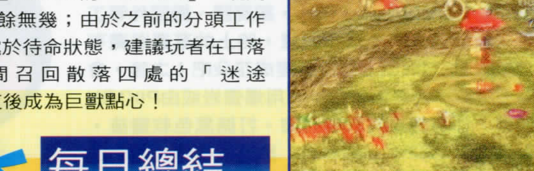
除PIKMIN以外，首次遇見外星生物。

進入遊戲第二日；由於找回主引擎令太空船恢複最低限度的升空能力，令遊戲內可供選擇的搜索地點增加。降落新搜索地點--「希望之森」後，玩者的首要工作是召出所有PIKMIN，然後安排牠們部份去採PELLET，其餘大部份則調往清拆降落地點附近的白色軟牆。另外，在降落地點兩邊的草叢，都會含有讓PIKMIN進化的「草蜜」；要提升PIKMIN的速度、增加工作效率？玩者對此就絕不能輕易錯過喇！

拆開軟牆後，在一片廣闊的平地上玩者將會見到不少PELLET草和PELLET，但同一時間，為數多達「4小1大」的甲蟲敵人亦在那裏等著大家；建議大家在跟青蛙開戰前，可以先搬回部份PELLET以增加PIKMIN數目，然後以個別攻擊的辦法，將大、小甲蟲逐一擊破。在攻擊技巧方面，建議玩者可以從甲蟲的後方施以偷襲，此舉將可令PIKMIN的「傷亡數字」大大降低。在這平地上，玩者將會發現太空船第二件部件--「永久燃燒發電機」，又會初次發現「爆彈岩」；但由於尚未找到黃色PIKMIN，暫時可毋須理會。順帶一提，平地旁邊會有水源；由於紅色不懂游泳，走近岸邊時千萬要小心！平地的一角會有供PIKMIN造橋的設備，但為節省時間關係，加上未用得著，建議玩者暫時不要命PIKMIN執行造橋任務。

征服發現發電機的平地後，前面又是一道白色軟牆；破牆後，會遇到「1小1大」的甲蟲。利用之前提及的方法，要擊倒牠們相信並無甚麼難度。此外，又會在這裏發現培育黃色PIKMIN的「ONION」。玩到這裏，時間相信已所餘無幾；由於之前的分頭工作可能令部份PIKMIN處於待命狀態，建議玩者在日落前、預留部份時間召回散落四處的「迷途PIKMIN」，免致入夜後成為巨獸點心！

取得太空船的發電機。



天黑喇，返屋企啦！



每日總結

餘下日數：28日

已取得部件數目：2件

DAY 3

目標部件：任性雷達〔きまぐれなレーダー〕、非一般螺絲〔ただものではないネジ〕

搜索地：希望之森

主要活動：使PIKMIN進化、爆牆拾部件！

攻略要訣：分組分工、善用爆彈岩



對付這大塊頭，從後偷襲是不二法門。

終於發現黃色ONION！

降落後，第一時間召出「ONION」內的PIKMIN。如果黃色PIKMIN數目不多的話〔少於10隻〕，建議玩者大可以全數召出，因為前面將會大量有用得著牠們的地方；由於數量不足，召出後亦需命牠們拾PELLET繼續大量生產。至於紅色PIKMIN方面，相信大家手頭上都已經有一定數量喇，在這裏建議大家可召出50至60隻，相信已足夠今日遊戲使用。此外，由於遊戲內的PELLET草等植物是會再生的；故召出PIKMIN後，玩者可以到降落地點兩邊的草叢再吸草蜜，令旗下的PIKMIN進一步進化！一切準備就緒，便可以繼續冒險之旅。

走回昨日發現黃色「ONION」的地方，見到左、右兩邊路口都被石牆封著；建議玩者可利用石牆前的爆彈岩、炸開位於地圖北面的石牆。炸開後，將會見到兩頭小甲蟲和從地底鑽出來的「鑽地蟲」；由於紅色PIKMIN較為擅戰，建議玩者利用早前召出的50至60隻紅色PIKMIN對付牠們。之後，在上方的山坡上會發現太空船第三件部件--「任性雷達」；搬動它需要至少20隻PIKMIN，但人數相信不構成太大問題。在大部份紅色PIKMIN搬動雷達的同時，在前面石牆之後，玩者又會發現第四件部件--「非一般螺絲」。可是，這道石壁是需要9顆爆彈岩才能炸開的；玩者可以返回之前兩個發現爆彈岩的地點，並命黃色PIKMIN取用。炸開石牆後，開始要搬到螺絲；但原來這部件是需要30隻PIKMIN才能搬動的。人數不足的話，就只有返回降落地點，召先前搬完雷達的PIKMIN「再搬多次」喇！

要在這天取得兩件部件其實並不困難，玩者只要充份把握時間，以及懂得將PIKMIN分組、同時間進行不同的工作，目標相信是可以達到的。



得到「任性雷達」後，便可使用遊戲內的地圖系統。





繼續爆開石牆，便可以找到「非一般螺絲」。



每日總結

餘下日數：27日

已取得部件數目：4件

DAY 4

目標部件：NOVA推進器〔ノヴァブラスター〕

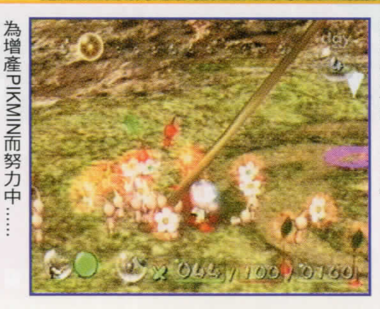
搜索地點：希望之森

主要活動：爆牆開路執部件！

攻略要訣：時間較為充裕，藉此機會大量繁殖黃色PIKMIN



為增產PIKMIN而努力中……



初生PIKMIN吸收大地精華，未被拔出已成為「花PIKMIN」！

第四日遊戲，降落後第一時間召至少10隻黃色PIKMIN，返回日前到過的地方再拾爆彈岩，用來炸開降落地點另一邊的石牆；由於黃色PIKMIN數目似乎仍略嫌不足，餘下的就分配往採集PELLET繼續生產。炸石牆的目的主要是為打通一條通往拾取第5件部件最快捷的道路，避免要繞道浪費時間。

炸開石牆後，將會有「1大1小」甲蟲在那裏把守著；當然啦！要打仗的話、又是紅色PIKMIN出動的時候了！玩者在這裏大可盡可能召出最多的紅色PIKMIN，因為除了打仗以外，搬屍體、搬部件等工作也是極需要人手。值得留意，路上的草叢將藏有草蜜，讓PIKMIN頭上的樹葉變成花朵吧！之後，會在路上見到一幅黑色軟牆；利用爆彈岩或由PIKMIN們敲鑿，都可輕易將軟牆打破。打開黑色軟牆後，又會遇到「1大2小」的甲蟲；累積以往對付牠們的經驗，相信不會再有甚麼難度吧？走到路的盡頭，將可找到太空船第5件部件--「NOVA推進器」。

集齊5件部件後，令太空船的能力進一步提升，亦擴大了可供搜索的範圍。在「遭難地點」和「希望之森」內，雖然尚有遺漏的部件，但以目前「PIKMIN陣容」似乎還欠缺些甚麼似的。為免浪費時間，建議玩者在集齊上述5件部件後，便向新增的搜索地點--「樹海之坑」進發！



黃色PIKMIN特技--拾爆彈岩。





外型就如一支火箭的「NOVA推進器」。

每日總結

餘下日數：26日

已取得部件數目：5件

DAY 5

目標部件：AUTOMATIC GEAR〔オートマチック・ギア〕

搜索地點：樹海之坑〔樹海のヘソ〕

主要活動：發現藍色PIKMIN、發現新敵人

攻略要訣：善用遊戲內木棒、間歇泉等設施；經常留意地圖，避免帶紅、黃色PIKMIN到有水的地方。



「樹海之坑」內設有大量木棒、間歇泉一類方便玩者的設施。



又一新部件--「AUTOMATIC GEAR」入手。

來到一個全新的搜索地點--「樹海之坑」；這地點的特色係有著周圍有著大大小小、形狀不一的水坑，如果要帶紅、黃色PIKMIN出外執行某個任務的話，玩者必須找一條既快捷、又不沾水的路徑去走。建議大家可以多留意遊戲內的地圖，這樣便不會誤闖水坑或因水坑阻隔而迷途了。

今日遊戲至少有兩個目標，一是繼續搜索落這地區的部件，二是找到用作生產藍色PIKMIN的藍色「ONION」；由於藍色PIKMIN擅於水性，只要找到牠們的話以後的搜索工作便更加方便喇。根據地圖顯示，位於降落地點以西的水池有一圓點，而其實那就是藍色「ONION」的所在位置；降落後，建議召出小量紅、黃色PIKIMIN〔尤其是黃色〕繼續採集PELLET，而主角則獨個兒去找藍色「ONION」。找到藍色「ONION」後，立即大量生產，至少生產約10隻或以上，方便日後執行要接觸水的任務。完成後，玩者便要決定今日究竟打算取哪〔幾〕件部件；最後，筆者決定先取位於降落地點西南、置於懸崖之上的「AUTOMATIC GEAR」。要取得這部件的方法其實很簡單；在靠近降落地點一邊、「AUTOMATIC GEAR」的對面，大家會找到一組木棒，玩者只需令25隻或上PIKMIN轉動木棒，讓木棒伸延至對岸，便可將那部件手到拿來。

餘下的時間，玩者可以決定是否繼續尋找部件，抑或繼續生產各類PIKMIN、及讓牠們進一步進化。值得留意，在取得「AUTOMATIC GEAR」的懸崖底以南方向，玩者將會遇到多種新敵人，包括顏色呈青藍色的水種全身呈白色、擁有一個懂噴火的長鼻生物、以及從水池處跳上來的青蛙。戰鬥技巧方面其實仍可沿用早前對付甲蟲的「背後偷襲」方法；由於紅色PIKMIN是耐熱的，玩者毋須對牠的噴火一技太過擔心。至於對付青蛙方面，牠受到攻擊後，會跳到半空並停留一段時間，然後跌回地面壓地地上的PIKMIN；建議玩者可在青蛙升到半空後，將在地面的PIKMIN召回，待青蛙返回地面後，再將PIKMIN拋向牠，重上述的步驟，便可將青蛙輕易擊倒，亦可令傷亡數字大大減輕。

除了敵了以外，在這地點搜索亦可盡量利用木棒、間歇泉等設施，此舉將可為玩者節省大量時間。



在水池內發現藍色ONION。



大量外星生物在這裏等著大家。



每日總結

餘下日數：25日

已取得部件數目：6件

DAY 6

目標部件：陽離子發電機〔ポジトロン發電機〕

搜索地點：遭難地點

主要活動：大量生產及讓PIKMIN進化；打大蚌、取部件

攻略要訣：把握時間、強化PIKMIN；藍色為主、紅黃為輔！



同樣是「遭遇地點」，但主角旗下已變得人強馬壯。



豐富的食物……

遊戲進入第6日，筆者選擇返回最初的「遭難地點」搜索散落在那裏的最後一件部件，原因有二：首先在那裏還有一件要用藍色PIKMIN才能取得的部件，玩者遲早都要花一天時間到那裏拿取；而現在去的好處，是可以給旗下PIKMIN部隊一個休養生息的機會，讓數量不足〔例如是發現不久的藍色PIKMIN〕、或是進化度不夠的各類PIKMIN進一步強化。當然，正如攻略部份一開始所講，大家選擇搜索、拿取部件的次序未必會同筆者的選擇一模一樣；這並不牽涉到對與錯、是或非的問題，只是遊戲內選擇的不同而已。

降落「遭難地點」後，第一時間取出所有藍色PIKMIN，然後分配工作盡快生產；其中，在降落地點西邊高台、需要利用「木棒」及「間歇泉」才能取得藍色「10人大PELLET」最值得拿取。當然，玩者亦可放出部份紅、黃色PIKMIN繼續生產喇！此外，亦建議玩者可利用降落地點附近的草蜜讓藍色PIKMIN繼續進化，此舉對於拿取之後的部件將有著關鍵性的影響。

完成各項增產及進化工作後，建議玩者帶至少30隻藍色、10隻黃色、以及20隻紅色PIKMIN出發；走到紙箱底時，又命黃色PIKMIN提取爆彈岩。走上紙箱造成的天橋，擋著前路的將會是一幅需要3顆爆彈岩才能爆開的石牆；命黃色PIKMIN爆開後，在前方的巨蚌內發現第7件部件--「陽離子發電機」。可是，由於部件處於巨蚌之內，要拿取的話必須先擊倒巨蚌才行。攻略技巧方面，由於巨蚌會以一開一合的方式活動，建議玩者可利用約8隻藍色PIKMIN〔最好全部是最高級別的「花PIKMIN」〕，待蚌蓋打開時拋入作出攻擊；當蚌蓋開至最大時，便將蚌內所有PIKMIN召回。如事者重覆上述步驟，成功後「陽離子發電機」便會自動掉出來，再用20隻或以上的藍色PIKMIN便可將它拿走。

綜合來說，這天遊戲的要點是拿取散落「遭難地點」內最後一件部件，同時利用多出的時間，將各類PIKMIN的質與量強化，以應付日後的冒險旅程。



關蓋喇，走呀！！



幾經辛苦，終於取得「陽離子發電機」。



每日總結

餘下日數：24日

已取得部件數目：7件



DAY 7

目標部件：SAGITTARIUS〔サジタリウス〕、避震器〔ショックアブゾーバー〕

搜索地點：希望之森

主要活動：修橋、黃藍PIKMIN繼續增產中

攻略要訣：知「PIKMIN」善任、量才而用！



不斷補充，保持戰鬥力！

先將通往小島的橋修好……

取得兒子送給ORIMA的禮物…「SAGITTARIUS」。

目前散落在希望之森的部件尚有4件，而今日的目標，將會是落於地圖東南端的「SAGITTARIUS」、以及東面的「避震器」。

決定先取「SAGITTARIUS」。降落後，召出紅、藍各20隻或以上的PIKMIN，向東南地區進發。值得留意，部份日前已征服的地區將再有敵人出現，其中包括大、小甲蟲和鑽地蟲；幹掉牠們以繁殖更多PIKMIN吧！走到岸邊的造橋設施，命紅色PIKMIN開始造橋，而同一時間，主角則帶領藍色PIKMIN到放置「SAGITTARIUS」的小島處造橋；待兩條橋都完成後，便可以命藍色PIKMIN將部件拿走。橋都已經建成，為甚麼要叫藍色PIKMIN搬部件呢？因為紅色PIKMIN「另有任務」。

在藍色PIKMIN搬動「SAGITTARIUS」的同時，帶領40隻或以上紅色PIKMIN，由降落地點的西北出口出發，然後一直往東走，走至盡頭時則將全數紅色PIKMIN拋上種有草蜜的平台。至於主角自己則可以由原路返回降落地點，然後由東南出口出發後轉左，經水池走到紅色PIKMIN正在待命的平台；而那亦是第9件部件--「避震器」的所在地。只要幹掉附近的大甲蟲，便可輕易拿走今日第2件部件。大家可以會問：「究竟為甚麼要派用紅色PIKMIN去呢？」因為牠們「好打」嘛！

當然喇，有時間的話，玩者最好繼續生產和強化旗下的「PIKMIN兵團」。



找回太空船的避震器。



每日總結

餘下日數：23日

已取得部件數目：9件



DAY 8

目標部件：放射線護罩〔放射線キャノピー〕
搜索地點：希望之森
主要活動：血戰黑蜘蛛
攻略要訣：勇敢面對眼前強敵！



兄弟們，衝呀……



戰鬥最好還是由紅色PIKMIN負責。

經過之前兩日休養生息後，富挑戰性的戰鬥又將於今日重開！降落後，召出約60隻紅色和約30隻藍色PIKMIN；動用如此龐大陣容絕對是有必要的，因為要取得今日的目標部件「放射線護罩」，玩者將會面對可能是至今遊戲內見過的最強敵人……

大軍從降落地點西北出口出發，並一直往北走；走至盡頭平台時，將帶來的全數紅色PIKMIN拋上平台。然後，帶領藍色PIKMIN往東走，走到建於水池上的白色軟牆後命牠們將軟牆拆開；完成後，匯合兩色PIKMIN，再命牠們將阻擋去路的黑色軟牆拆開。拆毀後，在前面等著的正是今日遊戲的主角--黑蜘蛛；但在正式交手前，建議先讓紅色PIKMIN吸食長於平台邊緣的草蜜，進一步提升牠們的狀態，以及將藍色帶回水池處作待命狀態，以免稍後開戰時成為無辜犧牲者！

面前的對手黑蜘蛛，身上刀槍不入的厚甲是他最佳的防御武器；但在移動速度和靈活度方面則頗低。在攻擊方面，牠會利用上方的氣孔吸入空氣，然後從下方的口中吐出巨型石球以攻擊對手。不要小覷這頭笨手笨腳的傢伙啊！一不小心，石球隨時可一次過輾死多隻PIKMIN；此外，黑蜘蛛又擁有體力回復的能力，如不能給牠迅速而致命的重擊，轉眼間牠又可能已回復大部份體力。攻擊技巧方面，正當牠要吸入空氣吐出石球時，玩者便要將PIKMIN拋向上方氣孔；當氣孔被PIKMIN塞著時，黑蜘蛛便會打開尾部的護甲，短時間露出紅色的脆弱部份。玩者只要重覆「拋到氣孔」、「走到尾部拋向弱點作攻擊」、「召回」這三個步驟，便可將強敵殲滅，並取得所需部件。

總而言之，要擊倒黑蜘蛛，玩者必須毋懼於面對敵人；否則就只有失敗收場。



出師未捷身先死……



機會來了，殺呀……



每日總結

餘下日數：22日
已取得部件數目：10件

DAY 9

目標部件：蓋氏計算器〔ガイガーカウンター〕
搜索地點：希望之森
主要活動：大戰鑽地鶴
攻略要訣：為省時間，應忍則忍！



部份已征服地區會再有敵人出沒。

對於部份阻塞通道的敵人，只有將牠們鏟除。

今日再有一場硬仗要打，而敵人的強韌度絕不會較昨天的黑蜘蛛為低；建議在降落後，分別召出至少40、25、及10隻紅、藍、黃三色PIKMIN同行。在出發之前，亦建議可以讓紅色PIKMIN吸吸草蜜；做好一切〔包括心理〕準備後，便帶領他們從東南出口出發，向「希望之森」內最後一件部件--「蓋氏計算器」的方向邁進！

走出東南出口，然後開始往西走。就如昨日的情況一樣，部份之前已征服區域又會有敵人出現；由於今日時間比較緊逼，如非必要，建議大家放牠們一條生路。即使在逼不得已的情況下要將牠們鏟除，亦提議暫時不要讓PIKMIN將屍體搬回ONION，免得浪費時間和分散人手。走至盡頭後，命至少3隻黃色PIKMIN提起爆彈岩，炸開阻隔南下道路的石牆。

主角一行人一直走至水池旁邊，前面的路卻被紙箱所阻；此時可帶至少10隻藍色落水池，然後將牠們拋到紙箱後方，聰明的PIKMIN便會為主角推開紙箱，讓主角繼續前進。主角返到岸上，利用分批帶領或投放方式，讓不擅水性的紅色PIKMIN渡過前面的狹窄路段，並準備同今日的敵人--三隻「鑽地鶴」決一死戰！此時大家心生疑問：「用藍色PIKMIN便不用這麼麻煩吧！」此舉無疑會浪費少許時間，但終歸紅色PIKMIN比較善戰，個人認為這樣做是值得的。

終於見到「鑽地鶴」；建議玩者不要一開始走得太入，因為這將會引來超過一頭「鑽地鶴」在同一時間出現。至於攻擊技巧方面，可以的話盡量看準機會，走到與鶴頭成一直線的地方，然後向牠的弱點--頭部拋出PIKMIN。另外，「鑽地鶴」於戰敗後會化成一堆PELLET；為保持戰鬥力，建議玩者暫時不要讓PIKMIN將它搬走。擊倒三頭「鑽地鶴」後，部件「蓋氏計算器」亦會自動出現。

值得一提，勝利後所取得的部件和PELLET可以盡量派藍色PIKMIN搬走，因為牠們懂得走水路，比走陸路節省不少時間。



無錯喇，打佢塊面啦！



藍色PIKMIN懂得走水路，快捷、方便！



每日總結

餘下日數：21日
已取得部件數目：11件

DAY 10

目標部件：NON-DIOXIN〔ノンダイオキシン〕、太空浮筒〔スペースフロート〕
搜索地點：樹海之坑
主要活動：殺敵開路、與長鼻豬及青蛙決戰
攻略要訣：超忙！時間把握超重要！！



同樣是「遭遇地點」，但主角旗下已變得人強馬壯。



豐富的食物……

很高興CLEAR了兩個地點；來到搜索旅程的第10日，主角需要返回之前到過一次的「樹海之坑」，繼續為重返故鄉而努力。

今日的目標，將會是散落於地圖西南邊陲的「NON-DIOXIN」。降落後，建議召出紅、藍色PIKMIN各50隻左右，負責今日的任務。在降落地點的南面，設有兩組斜道裝置；如果之前未建好的話，提議玩者命全數PIKMIN以最快速度完全這件任務。建成後，兩條斜道將成為未來主角來往降落地點及南部地區的交通及運輸要道。

沿斜道往下走，來到一個水池邊的沙灘，並見到之前介紹過的「長鼻噴火豬」及「青蛙」等敵人；提議玩者先將藍色PIKMIN安置於一個安全地方，然後命紅色PIKMIN將敵上逐一擊倒。在攻擊技巧方面，要對付長鼻豬其實一點也不困難；由於紅色PIKMIN是耐熱的，玩者大可控制主角走近長鼻豬，然後撥動「C STICK」命PIKMIN衝向敵人即可。即使被對手「彈開」，只要戰鬥地點不太接近水池邊便沒有問題；提議玩者至少殺3隻長鼻豬，以免牠襲擊稍後的搬運隊伍。

此外，由於往後的不少任務或戰鬥都無可避免要由藍色PIKMIN進行，建議玩者可以將紅色PIKMIN的「戰利品」交由藍色PIKMIN運返ONION，以增加其數量。

有關對付青蛙的攻擊技巧方面，建議玩者可以待青蛙停在地上時，即向牠背部投上約5隻紅色PIKMIN，然後便任由牠跳上半空或彈開PIKMIN；當然喇，如果有PIKMIN企在青蛙的正下方，就必須將牠召回。只要重覆「投5隻上背部」、「任由牠跳起然後掉下來」、「投5隻上背部」……這步驟，要「一隻不死」的情況下打倒青蛙絕非難事。

擊倒岸上的敵人後，帶領所有藍色PIKMIN進入沙灘前方的水池；利用上述的方式擊倒兩頭青蛙，便可以將「NON-DIOXIN」輕鬆拿走〔留意：NON-DIOXIN需要40隻藍色PIKMIN才能搬走〕。此外，在陸地上又發現叫「PANMODOKI」的「四不像」生物；這生物有拖PELLET返洞穴的習性，玩者只要派兩隻PIKMIN跟牠一起拖PELLET，自然會將牠帶到ONION下，除可以得到養份外，更可不費吹灰之力，得到牠身上的部件--「太空浮筒」。

今日要做的事情其實十分多，而要成功取得兩件部件的關鍵只有四個字--「把握時間」。



關蓋喇，走呀！！



幾經辛苦，終於取得「陽離子發電機」。

每日總結
餘下日數：20日
已取得部件數目：13件

DAY 11

目標部件：元素加速器1〔イオニウムジェット1〕、重力調節器〔グラビティジャンパー〕
搜索地點：樹海之坑
主要活動：各色PIKMIN強化增產中
攻略要訣：紅藍分頭取部件！



輕易得到「鏝元素加速器1」！





又是造斜台的時候了……

隨著收集的部件日漸增加，太空船的升空飛行能力也逐漸POWER UP！連同新增加的「大水源」在內，由今日開始，可供搜索地點將會增加到4個；為了離開這個惑星，大家要加把勁啊！

雖然出現了新地點，但筆者決定暫時仍留在「樹海之坑」進行搜索；而今日的目標，是兩件比較容易拿的部件，它們分別是「鏝元素加速器1」和「重力調節器」。先拿散落在西北水池內的「鏝元素加速器1」；召出紅、藍PIKMIN各不少於30隻，然後合作拆開位於降落地點北面的白色軟牆，完成後，按「X制」讓PIKMIN分色解散。選擇藍色PIKMIN，並帶牠們到下層水池處提取部件。

在藍色PIKMIN開始搬運部件的同時，建議主角把握返回上層陸地，並帶領待命中的紅色PIKMIN返回昨日到過的沙灘，提取放在沙灘盡頭的「重力調節器」。只要將PIKMIN拋到平台上的斜台裝置，牠們便會自動工作，而部件亦可被順利帶走。

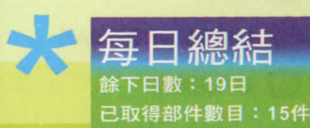
取得兩件部件後，玩家當然可以考慮嘗試拿第三件部件啦！但為了補充實力，筆者決定利用餘下時間，提高PIKMIN部隊的質與量。

繼續強化旗下的PIKMIN吧！



「重力調節器」原來是一條彈弓。





每日總結
餘下日數：19日
已取得部件數目：15件

DAY 12

目標部件：RIPURA〔リプラ〕、ANALOG COMPUTER〔アナログコンピュータ〕
搜索地點：樹海之坑
主要活動：花盡心思取部件
攻略要訣：善用C STICK；紅、黃、藍三色PIKMIN並用！



攻擊工作仍由紅色PIKMIN負責。



貼著牆邊走，便不用擔心被火燒傷啦！

「樹海之坑」尚有4件部件，就以取得兩件為今日的目標吧！

今日決定到地圖西北邊陲處走走。降落後，召出50隻紅色，以及黃、藍色各25隻PIKMIN；一路上見到草蜜、小石等大地精華的話，建議可以讓PIKMIN先行補充一番。經早幾日建成的斜道一直往下走，到達沙灘後往西行，走至盡頭會見到一道黑色軟牆，同時間一頭長鼻噴火豬亦在那裏等著大家。建議玩者可以先將黃、藍色PIKMIN安頓一旁，然後命紅色PIKMIN、利用之前談及的方法將長鼻豬擊倒，然後「三色聯手」、合力將黑色軟牆拆開。

拆開後，會見到一條又窄、又滿佈噴火口的棧道；似乎很難走似的......其實大家不用擔心，只需要一個「C STICK」，面前的難題便可迎刃而解。方法是在按CONTROL STICK控制方向的同時，將C STICK移向右方，這樣PIKMIN便懂貼近牆邊走，避開棧道上的噴火口。到達一個建橋裝置處，命所有同行PIKMIN一起建橋。完成後，將至少20隻黃色PIKMIN拋上第一層平台，然後將藍色PIKMIN帶到旁邊的水池，將藏於水底的間歇泉口拆開，成功後主角便可利用它升上第一層平台。之後將同層的黃色PIKMIN再拋高一層，便可得到第16件部件--「RIPURA」。待黃色PIKMIN搬下來後，則轉由紅色PIKMIN繼續搬回降落地點。

除了將「RIPURA」運回降落地點的部份紅色PIKMIN以外，建議命其餘PIKMIN留在原處。然後玩者可以命藍色和餘下的紅色PIKMIN繼續前進，到達前方的水池處便可以得到此行第二件部件--「ANALOG COMPUTER」。將它帶走的方法基本上同之前的一件大同小異；先命藍色PIKMIN入水取之，搬上岸後，改由紅色PIKMIN繼續餘下路程。



充份利用各種PIKMIN的特性。



必須用耐熱的紅色PIKMIN負責棧道上的搬運工作。



每日總結

餘下日數：18日
已取得部件數目：17件

【下回預告】

究竟ORIMA能夠重返屬於自己的惑星？PIKMIN命運又將如何？『PIKMIN』遊戲內究竟尚有些甚麼鮮為人知的秘密？敬請留意《ORIMA惑星漂流日誌》下卷大結局！

MAP KEY WORD

A 主引擎
C 永久燃料發電機
D 任性雷達
E 非一般螺絲
F NOVA推進器
G 避震器
K AUTOMATIC GEAR
M 重力調節器

註*「太空浮筒」沒有特定位置

只有藍色PIKMIN才可拿到的部件：

B 陽離子發電機
H SAGITTARIUS
I 放射線護罩
J 蓋氏計算器
L NON-DIOXIN
N 鏗元素加速器1
P ANALOG COMPUTER

只有黃色PIKMIN才可拿到的部件：

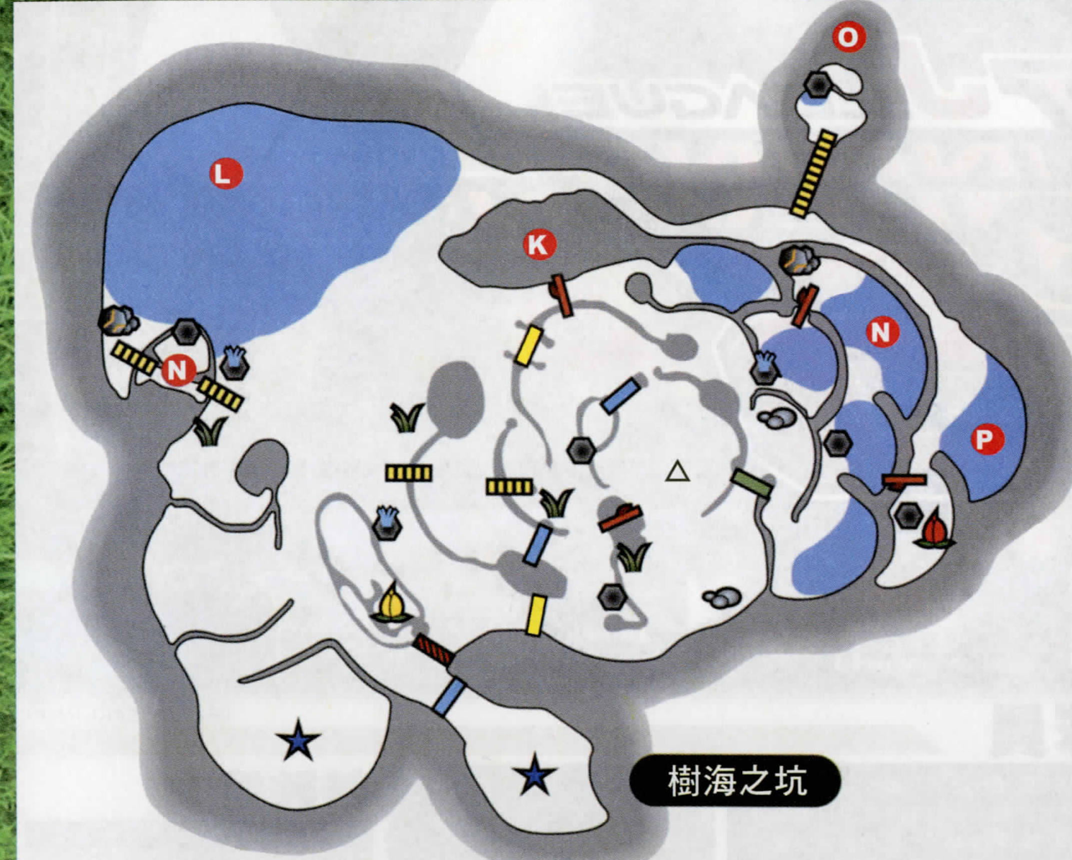
O RIPURA

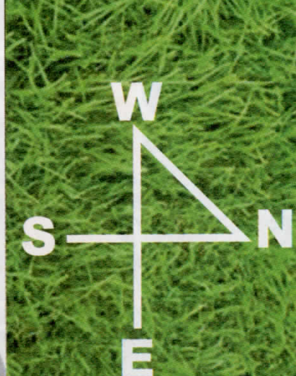
白色軟牆
黑色軟牆
石牆〔3個爆彈岩可破〕
石牆〔6個爆彈岩可破〕
石牆〔9個爆彈岩可破〕
爆彈岩
木棒
間歇泉〔開〕
間歇泉〔關〕
降落地點
橋・斜道
捷徑
小石
紙箱
儲存庫〔紅色PIKMIN〕
儲存庫〔黃色PIKMIN〕

仍未提取的部件
草蜜



ピクミン PIKMIN MAP













J.LEAGUE WINNING ELEVEN 5

TEXT BY SAKURA KI

認識你的球員

今集《J-LEAGUE WINNING ELEVEN 5》和前作《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5》比較，並非單單是由日本海外球員變成日本職業聯賽球員。選手們的動作和能力值也大幅改變，無論由盤球和傳球，或到射球和空中攻擊等等，都會讓玩者耳目一新。而且系統方面，最大的改變是表達方法，前作球員的能力值是以1至19，因此球員的能力分野並不明顯。不過今集球員的能力值會由1至99來表示，這樣能力的分野便可以更加清晰，球員與球員之間能力的分別就更加明顯。由於球員的能力分野特別明顯，因此出場的陣容更加重要，如果不認識球隊各人的能力值，那麼很難發揮球隊的最佳實力。



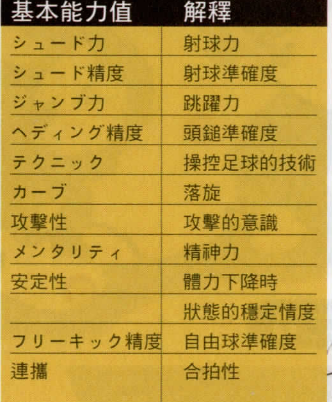
◆ 球証的執法嚴格了，從旁鏟球很大機會取牌



◆ 加入了很多新的動作

基本能力值	解釋
オフェンス	攻擊力
ディフェンス	守備力
ボディバランス	身體平衡
スタミナ	體力
スピード	速度
加速力	加速力
レスポンス	反應速度
ドリブル精度	盤球的能力
ドリブル速度	盤球的速度
ショートパス精度	短傳的準確度
ショートパス速度	短傳的速度
ロングパス精度	長傳的準確度
ロングパス速度	長傳的速度

基本能力值	解釋
シュート力	射球力
シュート精度	射球準確度
ジャンプ力	跳躍力
ヘディング精度	頭鎚準確度
テクニック	操控足球的技術
カーブ	落旋
攻擊性	攻擊的意識
メンタリティ	精神力
安定性	體力下降時狀態的穩定情度
フリーキック精度	自由球準確度
連攜	合拍性



我方球員移動 我方球員盤球 敵方球員移動 敵方球員盤球 足球的路線 空位





GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
生產商：KONAMI
遊戲類型：SPT
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：179KB
發售日：10月25日

特殊能力

攻擊	解說
ドリブラー	容易盤球
ポストプレイヤー	柱躉式中鋒
ポジショニング	龍門前容易取得有利位置
飛び出し	經常出迎準確
ストライカー	門前把握力強
司令塔	控球時四周的隊友也會走位
パサー	在我方選手面前準確出迎
兩足フェイント	左右腳也能盤球
PKキッカー	十二碼射手
1vs1 シュート	單刀能手
ロングスロー	手榴彈戰術高手
ダイレクトプレイ	直接傳球準確
アウトサイド	界外球高手
防守	
マンマーク	人盯人強
DFライン統率	能統領後防線
スライディング	鏟球高手
パスカット	攔截傳球高手
守門員	
フィードキック	可以踢出底而遠的球
1vs1 キーパー	阻止單刀高手
PKキーパー	守十二碼能手
特殊數值	
ケガの耐性	球員的容易受傷的程度，最易是D最難是A



基本技巧

基本1 盤球 WINING ELEVEN 5

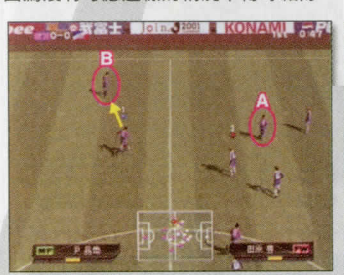
盤球是踢足球的基本動作，遊戲中會分為普通速度和加速盤球。普通速度只要利用方向掣或ANALOG來控制，特性能把球控制自如，但移動較為緩慢。加速盤球時需要按著R1不放的狀態下移動，能高速移動，但這狀況下的身體平衡會較差，腳下的球亦會很容易離腳。注意盤球時要注意狀況適當地使用，基本概念是向空位移動，絕對不能勉強衝去敵人前面。利用急停和改變盤球方向也是擺脫敵人的好方法，不過今集在加速狀態下急停或改變方向時，球員和足球會形成一段距離，這時很容易被敵方盜球，玩者要注意這點。


◆玩者在盤球時，絕對不要走到會被包圍的地方


◆快被敵人包圍時，趕緊走到空位去，利用背部保護控球權

基本2 傳球 WINING ELEVEN 5

正確的傳球在比賽中非常重要，除了能突破敵陣製造得分機會之外，減少誤傳亦能減少敵人攻擊的次數。遊戲中傳球有很多種，包括長傳（按○掣）、短傳（按╳掣）、直線傳球（按△掣）和自由路線傳球（按ANALOG 2），力度會看按掣的時間長短。玩者在傳球前首先要確定隊友有沒有被敵人盯著，很多時玩者都會因為沒有考慮這樣的情況下傳球給隊友，卻沒確認隊友已經被人包圍而失去控球權。玩者應該多點利用畫面上的雷達，才能掌握正確的傳球路線。這一集多了一些新的傳球動作，前作當球員和足球有一點距離時，便不能夠作出傳送，不過今集即使有一點離腳，球員亦能把球踢出去，當然這樣傳球的準確性會有所偏差，玩者要注意這點。

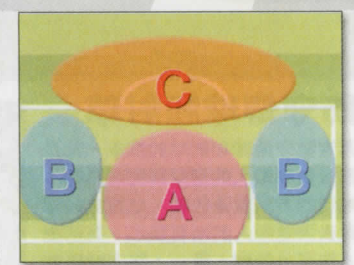


◆畫面中A隊友會有被包圍的危險，如要傳球當然傳向B隊友


◆在這一種情況下向後傳球給隊友，反而能夠製造更多空間

基本3 射球 J.LEAGUEWINING ELEVEN 5

足球是一種取分的運動，即使球隊能控制整場比賽，但如果不能取得入球便沒有分數。遊戲亦是一樣，玩者要把握能取分的射球，絕不能胡亂射球而浪費入球機會。遊戲中玩者按著□掣便能施射，按掣時畫面會出現力度計，利用按著的時間長短進行調節。球員射球前的盤球速度，也會影響射球的準繩度，如果在加速狀態下射球，射球的準繩度會降低不少。另外，射球時按的方向掣亦有所影響，按上射左按下射右，若然按著L1掣不放再射球，這樣便會做成「笠射」（把球挑高越過敵方守門員入球）。基本的直接射球距離不會超過40碼，因此能夠取分的地方只有接近禁區或禁區內（圖一分為A、B和C三個區域）。



◆這些便是射程範圍

A區域射球

當玩者能在這區域射球的話，入球的機會率超過一半，當然玩者亦要懂得把握，射球的力度大約20%至30%便可，否則的話很容易便會「打飛機」（射球高出門楣）。如果這時是單刀之勢（只有球員和敵方守門員單對單），玩者可以同時按下□和╳掣，這樣便能避過龍門後再射球。相反如果門前防守十分嚴密，應該快速把球傳後再找機會射球。


◆入球的機會大大增加

B區域射球

如果玩者喜歡有兩則進攻的話，很多時亦會有機會進入這區域射球，玩者這時所用的力度非常重要，如果接近龍門時所用的力度大約30%，相反距離較遠時便要使用60%左右。另外射球的角度亦要留意，太接近對方底線只會減低射球角度，盡量再一點射球會較有利，尤其是今集球員的射球精確度不太高，因此把握射球角度變得非常重要，「K角位」附近會較佳（小禁區直角位）。


◆從這個K角位拿角度最佳

C區域射球

這區域俗稱為「娥媚月頂」，球員必需要有足夠的射球力和精確度，再加上大約70%的力量才能成功入球，如果對方守衛不森嚴的話，玩者不妨多點在這地區施射，因為射門角度絕佳，所以入球的機會亦會大增，當然要在對方守衛衝出來前射球並不容易。


◆射球力佳的球員不仿多找機會作施射

傳中射球

製造一個入球並非要靠門前起腳才行，傳中後直接攻門的方法亦是踢球的基本。當玩者的隊伍中有些高大的球員時（意思是身體平衡和頂頭鎚能力也佳），把球傳中後讓他們直接空中攻門，這方法往往在比賽中甚為有效。當然玩者要注意隊友的位置，然後掌握適合的力度傳中，負責攻門的隊友亦要搶得好位置才能成功入球。這一集的空中動作增加了不少，除了較前作容易「飛身插水」頂入之外，「窩利」或「倒掛」等亦較容易做到。


◆這便是典型的傳中入球方式

我方球員移動	敵方球員移動	我方球員盤球	敵方球員盤球	足球的路線	空位

基本4 死球 J.LEAGUE WINNING ELEVEN 5

現代足球對於死球非常重視，一隊能擅長利用死球的球隊，其入球數字亦會相對地增加不少，除了可以直接攻門之外，還可以組織製造一個埋門機會，玩者亦要好好利用死球，來增加球員的入球能力。玩者可以利用遊戲中的訓練模式，多點練習不同的死球戰術。

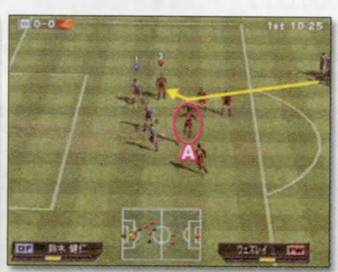
◆現在足球很重視死球戰術

傳球組織

死球實際上會有很多種，除了可以直接射門的自由球外，還包括間接自由球（遊戲中沒有）、角球、龍門球和界外球，能做出多種變化的當然是自由球。先不在這裡談直接射門的問題和技巧，如果能利用對方以為自己射球的心理，再以傳球製造機會的話，比較沒有絕對把握入球的人來說會較為有利。方法要留意我方球員的走位，傳向一些沒人緊盯的隊友作射門。



◆把較遠的球傳到空位



◆這樣作空中二傳也是常用的死球戰術

直接射門

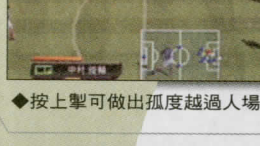
玩者如果在「娥媚月」附近取得罰球，因為射球的角度極佳，所以玩者可以考慮作直接射門取分。不過由於距離的關係，最遠也只能在35碼左右才能射入，前作也只有巴迪高和羅拉圖卡路斯等「重炮手」才能在接近40碼射入。當然玩者掌握的力度和角度亦很重要，不同的距離會有不同的射球方法，球員的射球力和精確度也要考慮。



◆可以利用訓練模式中練射罰球

近距離罰球

如果罰球的距離在22碼之內的話，射球的力度大約40%至50%左右，射球時按著方向掣的下方，這樣便能製造足夠的孤度越過人場。



◆按上掣可做出孤度越過人場



◆不需要按方向掣，好好掌握力度

中距進罰球

如果罰球的距離在23碼至27碼內，射球的力度大約使用50%至70%，射球時不需要按著任何方向掣，角度好的話便能射中龍門。

遠距離罰球

如果罰球的距離在28碼至35碼內，射球的力度需要使用70%至80%，射球時按著方向掣的上方，這樣能令球速增加而射入龍門。



◆要有足夠的力度才能射入的遠距離射球

基本5 防守 WINNING ELEVEN 5

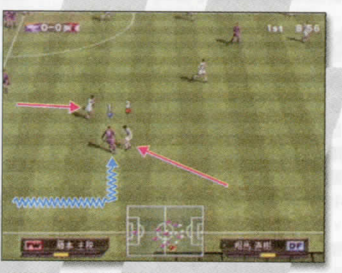
當足球落在敵人的腳下時，玩者便會從攻擊狀態給為防守。這時玩者控制著頭上有數字的球員，向著敵人持球的敵人防守。玩者可以利用L1來轉換球員作防守，不過玩者若果在開始是選擇AUTO變更球員，防守時電腦會自動替玩者變換球員（最接近敵持球的隊友），當然這時玩者亦可以自己轉換，不過小心變換錯誤，令後防出錯而導致失球。基本防守敵人目的有三種，阻止敵方盤球、傳球和射球，不過因應不同的情況有不同的做法。



◆敵方盤球時，我方便會上次攔截

防守盤球

當敵人盤球入侵我方後半場時，玩者便要作出相應的防守，要留意盤球的敵人是普通速度或加速盤球，如果普通盤球可以接近後按□掣向敵人作出攔截，如有一段距離的話可以按○鏟球，不過要小心被罰牌。如果敵人是加速盤球時，玩者也需要按著L1作加速移動，追敵時走到他的前面保持一小段距離，等待敵方加速時離腳的一瞬間把球盜走或鏟走。



◆利用夾擊來攔截

防守傳球和射球

其實防守傳球和射球的基本，就是盡量封鎖敵人的傳球和射球路線，最佳的方法就是包圍，以複數的球員去消除敵人的所有路線。有兩種方法可以做到，第一，防守時與敵人保持一段距離，封鎖了敵人的盤球路線後再迫他到自己隊友附近再作包圍。第二，玩者可以同時按□掣和╳掣，這時後接近的隊友會走過來與玩者一起夾擊敵人，時間要掌握得準確，胡亂使用的話會讓後防產生漏洞。



◆在對方傳球的路線上偷球

守門員出迎

前作的守門員比過往的穩健，出迎的時間很多時也準確，很少會做成漏洞或誤會。可是今集的守門員，又再回復以前的水準，很多時被人單刀也不會出迎，所以玩者最好不要依靠電腦自動出迎，應該在適當的時間按著△掣出迎破解敵人攻擊。



◆門將出迎的時間要相當準確



基本6 狀況把握

足球比賽中有種能力很重要，那個就是閱讀球賽的能力。無論是進攻或是防守，都需要靠這一種能力來一瞬間組織攻擊或防守。就以下的一幅圖為例，玩者的一個進攻內，可以傳球給A隊友和B隊友，那麼究竟要傳住那一個呢？這時要考慮A和B附近的環境，如果傳給B的話，B便很有可能被敵包圍，最終令這次的攻勢被破解。但如果傳給A的話，他還有附近兩個空位可以移動，所以應該傳給A才正確。


◆閱讀球賽能力高的話，可以一瞬間看出狀況後再作適當行動

傳了給A之後，那麼玩者要即時判斷A會移動到那裡。這時應該以A的能力和玩者的戰術作考慮，如果A具有速度和盤球能力，而且玩者亦希望以中間突破的話，A便應該移動向中間策動進攻。其實在這一瞬間能了解球場所有狀況，其實全賴畫面上的雷達。因為一瞬間球場千變萬化，可是畫面卻只能顯示球場的一個部份，對於一些有空位或被包圍的隊人完全不知道，這是一件很危險的事。如果玩者能成為強者，定要好好熟習使用這個雷達了。

WINING ELEVEN 5

應用技巧

技巧1 傳中

十分常用的一種攻擊技巧，在敵方禁區外把球傳給龍門前等待的前鋒入球，不過在傳中前亦有很多狀況需要玩者留意。首先要留意傳中前，我方接應的前鋒到達沒有，若然沒有隊友接應的話，理應先把盤球的速度減慢（按L1掣），在雷達上看到有隊友接應才將球傳出去。傳球時除了力度要適合之外，球的抛物線亦要好好考慮，如果傳中球時按一次○掣的話，球的抛物線便會最高。連續按兩次○掣的話，球的抛物線便會是「中腰波」。若是連續按三次○掣的話，送出的球便會是「地面波」，玩者要因應當時的情況而作出適當的傳中球。


◆在未被包圍之前於這個最佳位置把球傳中

這種攻擊技巧，常會用在兩翼側擊的時候，所謂「落底出波」便是這樣。負責發動這動攻擊的球員，除了本身的速度夠快之外，也需要傳球的力度和精確度。利用速度壓過對手後，在傳球的一瞬間最好按一次L1掣，這樣便可以增加傳球時的精確度。若然未能順利擺脫對手，千萬不要胡亂把球送出去，這樣很容易被敵人瓦解。有時後玩者可以利用急停去擺脫對手，不過記著急停後球員腳下的球會有點離腳，小心這時候被敵人偷去球作反攻。最後傳球不要太接近龍門口，最佳的位置是在小禁區頂附近，否則的話敵方的門將會很容易收或打出。

隊友把球成功傳中後，接下來便到接應球員與敵守衛戰鬥。首先傳中球未必能每次也準確地傳到最佳位置，這時者需要移動到最佳位置，然後強行以力量壓倒敵方守衛攻門。什麼才是最佳位置呢？其實就是比敵守衛較接近傳中球的位置，如果已經移動或早已站在這裡的話，玩者便要不繼連打射球掣，若不是這樣的話就算在最佳位置也會被敵人頂走傳中球。球者在迎頂來球的時候，亦可以配合方向掣來改變射球的路線，除了基本的上左下右之外，按前會把球頂在地上，小心按後頂高時會替對方解圍。

技巧2 撞牆

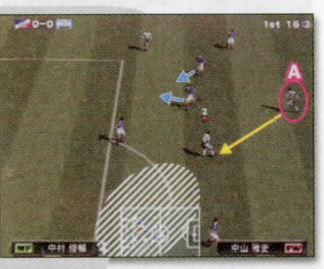
球員把球傳給隊友後立即走位，接應的隊友再把球傳給球員，這種方法稱為ONE TWO PASS，亦即是俗稱的「撞牆」。遊戲中玩者若果能善用這種技巧，對於進攻來說非常有利。首先玩者在傳球時要按著L1掣不放，傳球後球員便會自動走位，這時玩者只要再按一次傳球掣，那麼球便會傳到剛才走位的那位球員腳下。這技巧能夠製造更多的空位和避開敵方守衛，好讓我方球員較易深入敵陣。至於這技巧也有需要留意的地方，首先要確認傳球後走到的位置是否真的有空位，接應傳球的隊友才把球回傳。只要玩者不按傳球掣的話，接應的球員便不會把球回傳。不過回傳時按掣亦會影響傳球，如按╳掣便會作地面短傳，如按△掣便會作出走動較遠的直線傳球，如按○掣的話，便會傳出一個「過頭波」。玩者要因應當時的情況，再配合傳球的時間，便能做出妙絕的撞牆。




◆確認有空位後才作回傳

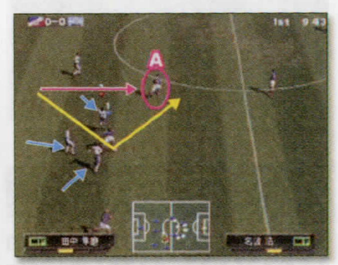
例子一

圖中球員A向中央的隊友傳球後衝入敵陣，這時敵方的兩名守衛便會追著球員A，如果接應的那位隊友不作回傳的話，在他的右下方便出現一個很大的空位，他便可以盤球到那裡後再攻門。


◆不回傳也能製造入球機會

例子二

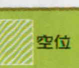
圖中球員A傳球後馬上向前走，接應他傳球的隊友稍稍控球而不回傳，等待有敵方包圍自己後再按△傳直線給隊友A，這樣做的話便沒有敵人盯著隊友A，而且在他面前亦有很大的空位。


◆掌握回傳的時間相當重要

技巧3 直線傳球

防守球員與龍門之間，是個十分廣闊的空位，如果在沒有越位的情形下把球傳到那些空位，我們便稱為THROUGH PASS，亦即是俗稱「直線」的致命傳球。遊戲中玩者只要按下△掣，球員便會向前方傳球，而且不會傳到接應隊友的腳下，而是在他的前方，好讓他能成單刀之勢。除了可以做成單刀之外，如果玩者作兩翼側擊時，這種技巧亦同樣有用。要成功製造致命直線，玩者亦有些地方需要注意，首先要確認敵後方是否已經沒有守衛，同時也要確認有沒有空位讓隊友接應，最後還要看看隊友是否身處越位的地方。這時後玩者必需要在書面中確認以上的事情，然後再向隊友傳上一個漂亮的直線。另外，這技巧並不只是傳給前鋒才使用，當然他們所在的位置亦會較常使用，但當對方守衛森嚴的時候，很多時前鋒亦要等待後方的支援，只要看到中後場的跑上前的時候，利用這技巧傳給他們亦可以製造射門的機會。

我方球員移動	敵方球員移動	我方球員盤球	敵方球員盤球	足球的路線	空位





應用技巧

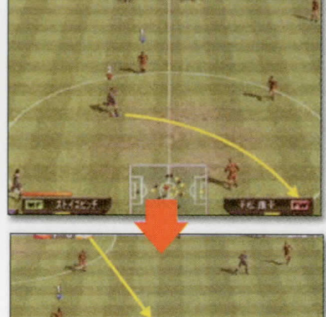

◆成功傳上那空位後，這便會形成單刀之勢

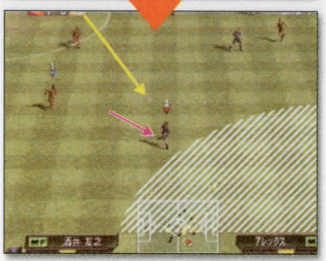

◆側翼攻擊時亦可以用上這技巧


◆後方隊友支援時亦可以製造入球機會



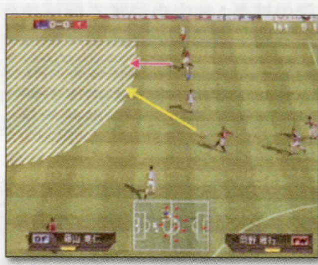

◆留意雷達另一邊有攻擊機會時立即轉方向




◆新技巧可以笠過敵守衛，不過接應的球員可以跳一段距離

技巧4 轉方向

當球隊集中在一邊進攻時，敵方的守衛自然會屯重兵在那一邊，這時如果立即長傳到另一邊作攻擊，敵方便會因為回防不及而令攻方有機可乘，這種技巧稱為轉方向。遊戲中因未能在一個畫面看到全場的情況，如果玩者不習慣看畫面的雷達時，相信很難會知道原來另一邊敵守衛較薄弱，眼白白讓攻擊好機會流走。所以玩者應該養成看雷達的習慣，這樣才能多些使用這種技巧攻擊。另外，今集在長傳的操作上加添了一些新東西，以往長傳時都需要有人接應才可以踢出，可是今集即使沒有人，只要按著一個方向不變時，再按傳球便可以傳出，而球速方面會比較普通的快一點，拋物線高一點，這可有利使用轉方向的技巧。


◆利用邊線去突破敵防線


◆準確地把球傳中



戰術分析

足球是一種講求合作性的運動項目，所以比賽中陣式和戰術變得非常重要。不過因應球隊擁有不同特性的球員，因此球隊亦要配合適當的陣式和戰術，才能有效地發揮球隊的真正實力。要選擇適合的陣式和戰術，便要了解自己球隊中的球員特性，位置和各式各樣的戰術，這樣才能找到一個合適球隊的陣式和戰術。

球員的位置

位置	解釋
GK	守門員，防守的最後一關
SW	清道夫，防線最後的守衛，負責「包抄」
LIB	自由中衛，會積極參與攻擊的後防
CB	中堅，主要阻擋正前方攻過來的敵人
SB	翼衛，負責阻止敵人在邊線活動，也會參與線邊進攻
DH	防守中場，攻擊的起點，也是防守是的第一關
CH	KEY MAN，攻守兼備，控制中場
SH	左右中場，參與邊線的攻與守工作
OH	攻擊中場，積極參與攻擊的中場球員
WG	翼鋒，主要策動邊線突破和進攻，也會作攻門取分
CF	中鋒，是位在門前取分的角色

作戰

名稱	
ノーマル	攻守平衡的作戰方法
中央突破	以正面攻擊為主
右サイドアタック	以右邊線攻擊為主
左サイドアタック	以左邊線攻擊為主
逆サイドアタック	攻擊時可以突然轉方向攻擊
チェンジサイド	轉換左右方的配置，令敵人的人盯人戰術產生混亂
センターバックオーバーラップ	自由中衛和KEY MAN等也上前進攻
ゾーンプレス	區域防守，以數人封鎖敵人傳球路線
カウンターアタック	穩守突擊的戰術，只留下攻擊球員在前面
オフサイドトラップ	越位陷阱戰術

戰術1 兩翼側擊、進攻至上

活用翼鋒和翼衛，盡量利用球場的闊度，以兩邊作攻擊作主力的戰術。如果球隊中有多名球員擁有速度，兼且具備精確的傳球能力的話，再配合一些頭鎚能力很高的中鋒，那麼玩者便可以考慮這一種戰術。玩者需要編成速度高和傳送準確的球員擔當兩翼的翼鋒（WG）、左右中場（SH）和翼衛（SB），再安排一些高大身體平衡好和頭鎚了得的球員擔當中鋒（CF）和自由中衛（LIB）。比賽時，盡量利用球場的闊度，中場或後防搶球後便利用邊線發動進攻，利用組織或速度去突破敵方兩邊防線，在有利的位置把球傳中，讓中鋒或自由中衛攻門。這戰術的重點在於攻擊，當一邊受敵方守衛緊迫時，立即轉方向到另一邊進攻，充滿攻擊意的一種戰術。

遇上敵方使用這種戰術時，玩者應該盡量封鎖敵人的傳中球，然後再立即向敵人心臟地帶進攻，這個時候敵方的守衛會薄弱，是反擊的最佳時機。


◆前鋒和後上的隊友射球

◆防守這種陣法的方法，封鎖傳中球

陣式
4-3-3
3-4-3
4-5-1
3-5-2

作戰
左、右サイドアタック
逆サイドアタック
カウンターアタック
オフサイドトラップ

戰術 2 中央突破、控制中場

活用控球和傳球能力高的中場，控制中場的主導權，再向對手施展致命傳送或中場後上攻門的戰術。如果球隊中的中場球員，他們的控球、傳球、射球和攔截俱佳的話，玩者便可以考慮使用這種戰術。玩者需要編成一些傳球和射球能力高的球員當進攻中場（OH），再把攻守兼備的球員擔當KEY MAN（CF），然後再編一些守備力高，但仍有攻擊能力的人當防守中場（DH）。比賽時，敵人在中場盤球時多用包圍的方法搶球，攔截了敵方腳下球後便開始於中場進攻，要不繼傳送和走位來製造空間，有機會是便以直線球來突破對方防線，敵防守太密時可以在中場施射，要盡量保持控球權，控制中場後再慢慢找機會攻擊。

對付這種中場密集的對手時，攻擊時要盡量簡單直接，多點利用兩翼側擊來拉開中場密度，控球力不太高時不要硬要通過中場，否則球很容易在中場被搶去。



◆圖中控球者可以傳給A或B，盡量製造多些傳球路線

◆利用中場密集防守搶球，然後再一股氣反擊

陣式
3-5-2
4-4-2
4-5-1
3-6-1

作戰
ノーマル
チェンジサイド
中央突破
ゾーンプレス



戰術 2 穩守突擊、一擊即中

活用守備力高的後防，引對手不繼進攻而後防空虛時，便向敵人施展致命的反擊的戰術。如果玩者球隊中擁有多名防守力非常穩固的後防和中場，還有控球力和速度俱佳的前鋒，那麼玩者便可以考慮這種戰術。玩者需要編成一些頭鎚能力高和身體平衡好的人作中堅（CB），一些防守力和速度也高的人當清道夫（SW）和翼衛（SB），一些具防守力和傳送好的人做防守中場（DH），還要配合速度高和把握入球能力高的前鋒（CF）。比賽時，當敵人久攻不下的時候，對方中後場亦會參加攻擊，這時玩者利用密集的防守把球搶回來後，便可以向控球力和速度高的人傳送，以最直接的方法突破敵人薄弱的防守後射門。戰術成功的要點在於穩守敵人的攻擊，還要把握每次反擊的機會。


◆簡單直接的攻門

◆穩守敵方攻勢來製造反擊機會

陣式
5-4-1
5-3-2
4-5-1
3-6-1

作戰
左、右サイドアタック
ゾーンプレス
カウンターアタック
CBオーバーラップ

我方球員移動　我方球員盤球　足球的路線　空位
敵方球員移動　敵方球員盤球





TEXT：小寶寶

期待了三年，鄭問之三國誌終於面世，當時公佈和Dreamcast主機推出時的差不多時間推出，結果最後在PS2上和大家見面了。在這裡我會為大家介紹一下遊戲的基本玩法和一些簡單的戰略要點，好讓大家知己知彼，百戰百勝。

GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商:GAMEART
價格:6800 日圓
容量:DVD-ROM
記憶:397 KB
發售日:發售中

鄭問之三國誌 戰略指南

チェンウェンのさんごくし

基本系統

一般來說，玩家需留意的就是命令、戰略及作戰階段。因為這些就是玩家可以控制的階段，我們的攻略焦點也會放在那兒。在命令階段中，玩家可以在有限的命令點數及金錢下進行內政、軍備及謀略等指令。但請留意的，就是如果玩家控制的城市不只一個的話，玩家也得自己去逐一打理，有點兒麻煩。







本遊戲的基本流程如下：

更新階段
↓
命令階段
↓
戰略階段
↓
作戰階段
↓
記錄階段



用兵得宜



在戰略階段中，玩家可以指示麾下的軍士去上陣殺敵。但在這一個階段中只可以指示用甚麼武將去挑起戰鬥，而真正的戰鬥在作戰階段才會開始。在這裡先提提大家，無論進攻或者防守均需要一定的資金，所以切勿在糧草或公金不足時挑起戰爭。否則，敵軍在這時乘虛而入的話便麻煩了。當各玩家都下完戰爭的指令後，電腦便會隨機訂下先後次序，在作戰階段中依次開始戰爭。而遊戲中可以碰到的戰爭如下：

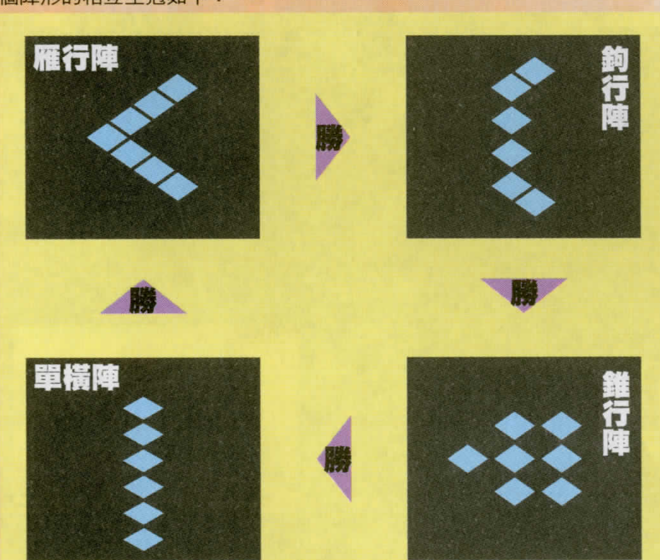
~ 野戰



在城和城之間戰場的陸上戰，在戰事中是以策略、戰意及兵力之間的比拼為主。而在這裡也會可能出現單挑的情況。在每回合開始前，玩家如果有著高智謀角色的話，便會提議使出計略，而這些計略分分鐘可以使戰局扭轉的，所以一定要多多接納。成功將某一支敵軍擊退的話，會令全部隊伍的戰意大幅增加，反之，如果被敵軍擊退的話，自軍的戰意也會下降。所以要小心在單挑中別要輕易輸掉，因為這會關係到整個軍團的戰意。

~ 水戰

在城和城之間戰場的水上戰，在戰事中是以各隊兵的陣形作主導。四個陣形的相互生剋如下：



在水戰中是沒有單挑的，而開始時一選了艦隊的陣形後，戰鬥便會全自動進行，各安天命... 當其中一方的總兵力或戰意到0時戰事便會完結。

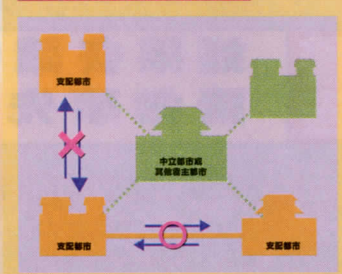
~ 攻城戰



當在野戰成功後，或者對方直接選籠城的話，便可轉至攻城戰。在攻城戰中，攻方最主要的是軍力，而守方最重要的，就是城的防禦力及兵糧總數。攻方可以選擇強攻或者包圍。強攻就是直接讓手下攻破城門的防禦，直入城中。如果敵軍的防禦度很高的話，便可能會耗掉不少的兵力。而另一個方案就是包圍，使得對方耗盡他們的兵糧而投降。而包圍只可以使用三個回合，如三個回合的包圍仍不成功的話，便要撤軍回城。

進階策略

~ 截斷輸送之路



於各城市間的交通，基本上也要依靠主城(首府)來開始的，領土和領土間其實是不可以互相傳送物資的。所以如果想想大國削弱的話，可以先考慮先攻下其中間用作傳送的城市，然後再攻下被孤立了的城。由於沒有物資及援軍的協助，成功陷的機會會大大提升。

~ 特定條件使用之計謀





在野戰時，各智謀值高的武將都會自動獻上計策。其實在戰略階段時，如果君主的城市中有著智謀高過20的武將時，便可能提出奇襲的議案。如果成功的話，是可以直接進攻敵軍領土中部的城市，是非常可怕的計謀。而有些時候如果城中有著智謀高的武將，而城市被進攻時，他便有可能提出「堅壁清野之計」，降低城市的內政值以使得敵軍撤退，在情況危急時，這也是一個折衷的方法呢。

~ 單挑

本遊戲的單挑採用了卡片戰的形式來決勝。雙方一開始時便時持有十五張卡，雙方依著以下次序使用卡片：

補充階段 - 雙方補充手上的卡，而補充數和上次使用的卡片數和武將的武勇值有關，而卡片持有量上限是15張

主導階段 - 攻擊方的武將先決定使用甚麼卡片，可以使用的分別有攻擊、必殺、牽制、逃走及間合。除了間合外，任何指令都要至少使用兩張(必殺要至少三張)，而至多五張，使用愈多的話便愈有效。

對應階段 - 輪到防禦方使用卡片了，可以因應攻方的卡使用數來使用卡片呢。可以使用的包括了防禦、迴避、牽制、逃走及間合。除間合外，使用的卡片數都是在二至五張以內，使用愈多的話便愈有效。

判定階段 - 根據雙方使用的卡片及武勇值，以計算出結果來，請參考下表

單挑的判定對照表

防禦方 / 攻擊方	攻擊	必殺	牽制	逃走	間合
防禦	防禦方減少傷害	防禦方減少傷害	無效果	攻擊方逃走	攻擊方棄掉卡片後攻防交換
迴避	迴避成功：防禦方無傷害，攻防交換	迴避成功：防禦方無傷害，攻防交換	無效果	攻擊方逃走	攻擊方棄掉卡片後攻防交換
	迴避失敗：防禦方受傷	迴避失敗：防禦方受傷			
牽制	牽制成功：防禦方無傷害，攻防交換	牽制成功：防禦方無傷害，攻防交換	防禦方受傷	攻擊方逃走	攻擊方棄掉卡片後攻防交換
	牽制失敗：防禦方受傷	牽制失敗：防禦方受傷			
逃走	逃走成功：防禦方逃走	逃走成功：防禦方逃走	防禦方逃走	攻擊方逃走	防禦方逃走
	逃走失敗：防禦方受傷	逃走失敗：防禦方受傷			
間合	防禦方受傷及棄掉卡片	防禦方受傷及棄掉卡片	防禦方棄掉卡片	攻擊方逃走	雙方棄掉卡片後攻防交換

而在戰略方面，最重要的，就是要努力的奪取攻擊權，因為只得攻擊方才可以扣去對方的體力。而在攻擊時，多用一些攻擊卡的枚數便可以使被防禦或成功被牽制的機會降低。而如果是防禦方的話，則建議少用防禦，多用迴避及牽制，以達逆轉形勢的效果。



GAME PLAYERS GAME·DATA

發行商：CAPCOM
遊戲類型：AVG
機種：GBA
發售日：發售中

一發逆轉 攻略完結篇

警告 如果各讀者想保留遊戲原味的話，請勿事先翻看此攻略。

第三話 - 逆轉之多魯沙俠



表面證供：在某日，飾演怪人「亞古戴根」的衣袋智志發現在片場中遭人殺害，兇器是「多魯沙俠之矛」。飾演「大江戶戰士 - 多魯沙俠」而聞名的荷星三郎，因當天只有他留在現場附近而成為最大的嫌疑犯。

關鍵人物：



荷星三郎 - 本案嫌犯，因飾演「大江戶戰士 - 多魯沙俠」而聞名

衣袋武志 - 本案死者，在「大江戶戰士 - 多魯沙俠」飾演怪人「亞古戴根」

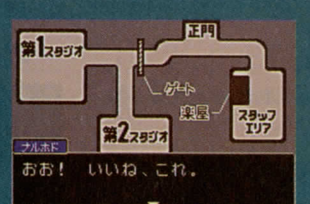
御劍怜侍 - 本案檢控官（又是這難纏的傢伙...）

警衛大嬸 - 本案證人之一

調查部份：10月16日

成步堂法律事務所

在電視上的新聞廣播中講及荷星三郎因為衣袋武志被殺而成了嫌疑犯。真宵看到了這消息後，在一早便打電話弄醒成步堂。當成步堂回到事務所時，真宵將整件事件告訴成步堂，話還未說完，真宵便收到了荷星三郎的電話。而真宵然後便要嚷著成步堂要替他辯護，於是，成步堂只好乖乖的到留置所去了。



留置所



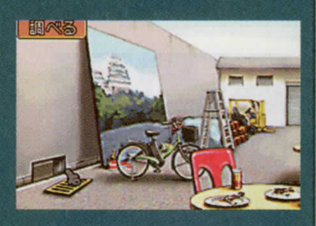
到了留置所，成步堂便開始和荷星三郎詢問有關事件的狀況。荷星告訴成步堂在事發當天的情況：當天上午十時他為了拍攝劇集而到英都攝影所準備，而約定下午五時採排。但在五時已發覺衣袋身穿怪人的戲服，胸前被多魯沙俠之矛貫穿，倒臥在第一攝影廠中。而荷星當時因為太累，一早便到化妝間休息，而一覺醒來時已是五時。而他一到錄影廠，已見到衣袋已被害了。而他也因此被捕。

英都攝影所正門前

當成步堂及真宵到達攝影所正門時，就被警衛大嬸攔著，不讓他們進入，而警衛大嬸也告訴了兩位在事發當日只得一個人經過錄影廠間的通道。為了進入現場，兩人唯有先折返留置所要求荷星給予他們為辯護律師的證據。



留置所



和荷星談話時，兩人告訴荷星警衛大嬸說她曾看見荷星經過錄影廠，荷星聽到後感到震驚。成步堂也開始對他作出懷疑，但荷星說他當時真的在睡覺。然後再告訴他要證據來進入現場後，荷星正式寫了委託書給成步堂。成步堂也將此交給警衛大嬸看後進入錄影廠範圍。同時，真宵也在警衛大嬸的手上買到英都攝影所的平面圖。

第一錄影廠前

一進入錄影廠前空地時便遇到糸鋸警探。在談話間得到死者的解剖記錄，從中得知死者進入錄影廠的時間是一時，



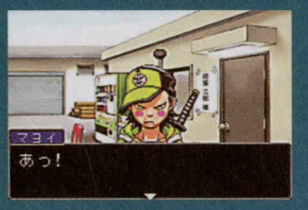
而死亡時間是二時三十分。而期間只得荷星三郎一人可能進入現場，所以他的嫌疑最大。再詢問一下糸鋸有關警衛員時，糸鋸告訴了成步堂她有另一個有力的證據，就是在錄影廠入口前的閉路電視，它會於有人進入時自動拍下影像，而當天就拍下了一幅照片。

英都攝影所正門前



為了找出該照片，成步堂便先回到正門前。問及大嬸有關照片的事時，她告訴了成步堂她每天都會查看照片，而照片都會儲存在更亭的電腦內。而她所說的時間和糸鋸所說的吻合。為了找尋多些線索，二人便走到員工區去。但看來沒有甚麼可疑之處，於是便往化妝間進發。

化妝間



化妝間內空無一人，只得一些服裝之類的東東。調查一下荷星的袋子，發現到一張進入第一錄影廠的 Card Key。如果將這張卡拿給門前的大嬸看的話，她會嚷著要借給她，以讓她進入拜祭衣袋君。當然，成步堂還有正經事要做，才不會將這卡給她呢。

第一錄影廠



只要調查一下第一錄影廠的門口，便可以用 Card Key 進入那兒。在裡面有一個用白繩圍著的死者位置，看來有點兒恐怖呢。當調查至那些攝錄器材時，一位攝影員工便會出現，她原來是負責道具的。而她透露了當天還有其他人到過現場。得知這訊息後，二人便回到正門前找大嬸問個究竟。

英都攝影所正門前



一再追問大嬸，她因為覺得被懷疑便氣沖沖的走了。就趁這時，二人便立即走到更亭中調查那電腦，當輸入正確的攝影機號碼 ST1-307 後，便印出了那相片。而相片中還有附註「10月15日午後二時... 二人目」這項資料。而到這裡，這天的調查部份也告一段落。

法庭部份：10月18日



一開庭，御劍便指出當天除了荷星以外，就沒有其他人可以進入現場殺人。然後便請來了糸鋸警探作供。糸鋸說明了當天的情形後，便呈來了新證物「沙魯多俠之矛」。而然後，御劍再傳來另一位證人 - 警衛大嬸來作供。

經過進場時的一番擾嚷後，裁判長便開始詢問大嬸有關當日的情況。大嬸如常地說出她所見的，就如之前得到的資料一樣。當她說到：「當在二時左右，有一個男子在她正前走過，就是荷星了。他往錄影廠方向走呢。」成步堂便覺得這裡有點問題，於是便拿出了照片來異議，說她看到的只是照片，並非荷星本人。於是，大嬸便來次作供。「在那天上午，他們在員工區排戲時，荷星不小心跌倒了，連道具也弄壞了。我記得荷星扭傷了腳，而相片中的人不是一拐一拐的嗎？所以一定是他了。」

經過一番詢問，得知當天弄壞的道具包括了那兇器 - 多魯沙俠之矛。而因為折斷了的關係，大嬸利用膠帶將它再駁好。經過一輪詢問後，成步堂仍然茫無頭緒。由於多魯沙俠的戲服現時仍下落不明，雖然御劍持說那一定是荷星，但成步堂當然反對了。於是，御劍請大嬸繼續作供。「衣袋死亡時間是下午二時三十分，在那個時間，我只見到荷星一人，沒有其他，如果有其他人的話我一定會見到的。」



成步堂想想看，相片中不是寫著「二人目」的嗎？於是便拿出來求證。在裁判長再三追問下，大嬸便再次作供，告訴眾人第一張相片因為並非甚麼可疑的照片，於是在案發前已被刪掉了。在成步堂再三追問下，大嬸告訴大家那是一個 FANS 進入片場而已，但成步堂立即反對，因為無人可以沒有正門的鑰匙而進入片場的。但大嬸再說那FANS 是由排水口的洞爬入來，而且是小孩才可以爬入來的。而那刪除了的照片就是狂熱的小學生FANS 的相片。



在五分鐘的休庭中，成步堂從荷星的口中知道戲服在他睡醒前被偷去的。但是被誰偷去則毫無辦法得知。當再開庭時，御劍促請裁判長判罪，而裁判長則再問成步堂除了荷星以外，誰還有嫌疑。然後成步堂指出大嬸亦是有嫌疑的一位。大嬸這時指出小學生亦是可能有嫌疑的，但成步堂以兇器被那「多魯沙俠」拿著為理由反駁了她。就這樣，本日的法庭先行結束，而大嬸也被檢查方面押下了。但在這時候，大嬸又說有一些理由使得她有一些事情是隱瞞了的。於是裁判長便命令她繼續作供。

「其實事件當日還有其他人在場，雖然他們是完全沒有關係的，但現在卻令我這樣煩，我也決定要供他們出來了。」成步堂再三追問下，原來那些在場的就是監督和監製二人，而案發前他們身處在第二錄影廠。由於新的證供加入了的緣故，於是成步堂便要求先再調查後再審。於是，今天的法庭也告一段落了。

NEXT PAGE ▶

調查部份：10月18日

成步堂法事務所



一回到事務所，真宵便嚷著要到攝影廠找那監督和監製，為了找進一步的資料，成步堂便到那兒去。由於大嬸也被扣留了，於是攝影廠正門前空無一人。

員工區



當走到員工區時，便遇上負責道具的員工，閒談了一會她便離開了。但留意到在左下方的排水口已經被封著了，但多手的真宵要成步堂將它拆開，成步堂也照著意思去做了。再調查一下桌上，碟子留下的都是骨頭，看來是吃完牛排剩下的。

英都攝影所正門前



回到正門前，再度遇上道具員工。成步堂便進一步詢問他有關那小學生以及監督和監製的問題。然後二人便往別處看看。到達錄影廠前，也沒有看見糸鋸警探，於是二人便直接進入第二錄影廠了。

第二錄影廠



進入第二錄影廠前，乍看之下四下無人，但在屋子裡卻發出了「卡卡」的聲響來。真宵想進入那小屋調查，但是門卻鎖著了。雖然如此，心水清的成步堂卻想到更亭中入會有後備匙的。但當然，離去前還先查看週圍吧。看過桌上剩下了一些沒有食物殘跡的碟子、後面的小型客貨車及焚化爐後，便立即回到更亭，試試去「借」那小屋的鑰匙，可惜卻被那員工阻止了。

化妝間



成步堂和真宵唯有到別處繼續搜查。當二人進入化妝間時，發現了一個樣貌非常的人，經過他的自我介紹，才知道他的名字是宇在拓也，也即是本錄影廠的監督，多魯沙俠也就是他的傑作。真宵對於這事覺得非常突然呢。而督看到真宵的可愛樣子及裝扮，也立即構思到「小江戶戰士－希美沙俠」(…真是…)。而成步堂問他在當天的事情時，他說他們正午十二時至四時在第二錄影廠開會，忙得午飯也沒時間吃呢。除了他外，開會的還有監製和電視台的人員。成步堂一時間也沒有甚麼要再詢問，於是便到另處走走看。

英都攝影所正門前



回到正門前，竟然遇上氣沖沖的大嬸！當然，被成步堂庭上這樣的指控，也是難怪的。這時的她則非常不合作，問甚麼她也不肯作答。唯有先到別處搜集資料。

員工區



回到員工區時，赫然發現一位身穿綠色的小孩在那兒！看來是經排水口進入的。他和真宵一場鬥氣後，便自我介紹。原來他叫九太，多魯沙俠的忠實FANS。(對話中他會不時和真宵互相「過招」，果然是小孩子…)問及他知不知道當日的事情時，他只回答多魯沙俠是絕對不會輸的。再問下去，他就說他看到了全部情景！然後他就逃掉了。但在他逃後，真宵發現食桌上有一個小瓶子，交給成步堂一看，原來是一瓶安眠藥！看來這和案情有關呢…

英都攝影所正門前

再到正門前，二人就發現大嬸不見了… 原來是忙著追那九太呢！就在這時… 對了，就是「借」小屋鑰匙的最佳時候了！借到後，當然便是第一時間走到第二錄影廠那小屋處吧。只要調查一下小屋的門，便會自動使用該鑰匙了。

小屋內



在小屋內，只得一個抽著煙管的女人。她就是監製姬神了。當成本堂詢問她時，她默然不語，只說了一句：「劇本，多魯沙俠第十三話的劇本。」其他問的都一概不答。為了討好她，唯有先替她找出劇本吧…

化妝間

要找劇本當然要找監督吧。成本堂將姬神給予的MEMO交予宇在監督，可惡的宇在竟說他已忘了劇本放在何處。事到如今，也唯有硬著頭皮努力地搜尋了。最後，終於在第一錄影廠的導演椅上找出劇本。

第二錄影廠



找到了劇本後，當然是要第一時間找姬神吧。但可惡的她接過劇本後，還是不甚發言。她告訴了二人在當日下午全部開會的人都不能走到第一錄影廠，因為之間的通道已阻塞了。再追問下去，她說原來當天因為打風的關係，在下午三時吹倒了那在路邊的偶像，直至四時才清理好。而開會期間，小屋的門是鎖著的，所以大家都不可能到第一廠去。其後，姬神更帶二人出去看那偶像呢。而原來那偶像也是一個時鐘，在它上面顯示的時間是2時15分，即是由那時到4時道路是阻塞的。

成步堂法律事務所



一時茫無頭緒的成步堂，唯有先回到事務所去。回到事務所後，成步堂發覺千尋已上了真宵的身...而千尋提了一個提示給成步堂，就是那個說自己看到全部事件的九太！既然這樣，成步堂便再去攝影所碰碰運氣了。

英都攝影所正門前

在正門前，見到的就是喘著氣的大嬸。原來經過一輪追捕後，還是讓他逃脫了，但是，在逃走時九太卻遺下了一些東西，應該是九太其中一些珍藏吧。記得大嬸是很想進入第一廠中拜祭衣袋的吧？如是者，成步堂便拿出了第一廠的CARD KEY 來交換那些物品。將CARD KEY 交與大嬸後，大嬸便將九太的「多魯沙俠 TRADING CARD」交給成步堂。當然，還要找到九太才行，所以二人便繼續到處搜尋九太的下落。

化妝間



當成步堂走至員工區時，便見到逃走中的九太。九太看見成步堂後也想繼續逃跑，但經過千尋的勸誘之下，九太也就乖乖地下來。成步堂詢問九太有關當日的事情時，九太還不願回答。成步堂試試將TRADING CARD 交給九太，九太果然有所反應「這是我的 TRADING CARD 哦！」但這些卡其實都是他有所相同的，所以都引不到他的意欲。他說，除非用稀有的RARE 卡來和他交換情報吧。但... 何來RARE 卡呢？

第二錄影廠小屋內

為了找尋更多新的證據以及RARE卡，成步堂唯有再到處碰運氣。當走到第二廠的小屋中，遇上了那個負責道具的員工。當成步堂給她展示了那些TRADING CARD 時，就發現原來她也有儲多魯沙俠的 TRADING CARD。她只差一張便可以儲齊一套了。而且，那一張就在這一疊中！她於是提出交換的方案，她願意以RARE卡來交換呢！如此一來，便換得到了RARE 卡了。

化妝間

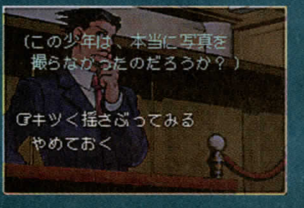


回到化妝間，成步堂便將RARE 卡交給九太。九太於是也肯乖乖的告知他所知的。然後九太給成步堂展示了他的照片集，裡面全都是記載著多魯沙俠勝利的一刻，叫做「榮光的足跡」。而他也展示給成步堂看他的新數碼相機，是最新的型號呢。再問他當日的情形時，他說他在當天下午二時潛入了片場，見到多魯沙俠拿著矛，非常威風。當九太說完之後，糸鋸警探突然出現，並要九太在第二天的法庭作供。

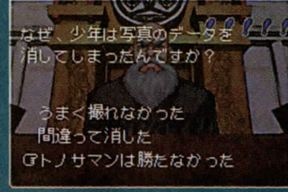
法庭部份：10月19日



在開庭後不久，御劍怜侍便請來宇在拓也作供。「那朝九時，我進入了英都攝影所，在上午他們正在排戲，然後我們到員工區進午飯，我們因為要趕著開會的緣故，所以並沒有進食。」於是，成步堂便再詢問一下詳情，從中確認了他們當天真的吃了牛排，而在會議前曾一度有休息的時間。而為了更清楚休息時間時發生的事，便要求宇在再次作供。經過一輪追問，證實了休息時間是在2時30分左右的15分鐘，但因為2時15分時通路被塞之緣故，所以其實那兒的人們都不會左右案情。而這些料看來並沒有對案情有甚麼進展，於是唯有請下一位證人進場。



經過10分鐘的休庭後，控方請來了小學二年生九太上來作供。而因為法庭是不准帶相機進場的，而九太說他的新數碼相機他並不會使用，只是拿著而已，所以裁判長容許他繼續持著。然後，裁判長便請他開始作供。「我曾經看到多魯沙俠的採排過程，在INTERNET 找到地圖後便來到片場。警備大嬸見不到我，因為我是從後面森林進入的。經過三十鐘左右才走到片場。當我走到錄影廠前時，我見到多魯沙俠，跟著見到惡人也出現了，然後多魯沙俠將惡人擊倒了。可惜我沒有相機在手，不能拍下這鏡頭。最後，我沒有進入片場便離開了。」



成步堂發現到「可惜我沒有相機在手，不能拍下這鏡頭。」這句有問題，因為他一直也拿著那數碼相機的，於是便作出反駁。然後九太也承認了他有拿著相機，但他不懂得使用，所以沒有拍下。裁判長然後要求九太再次作供。「我雖然沒有相機，但我卻看見那時的情形。沙魯多俠攻擊惡人後，惡人動也不能動了，沙魯多俠真厲害呢。」成步堂然後追問有關惡人的情形，九太答他多魯沙俠用不同的招式來攻擊惡人，包括多魯沙痛擊。由於這一招並不是遠距可以看得見的，於是成步堂便指九太曾試以數碼相機來看過程並嘗試拍攝，因為相機是可以拉近視點的。如是者，成步堂再請九太再次作供。



經過成步堂的質問後，九太終於承認了他曾經拍下了數張照片，但最後將資料刪除了。但成步堂覺得他應該不會將勝負一刻這些珍貴片段洗去的，於是便拿出了「榮光之足跡」來反駁。因為榮光之足跡收錄了全部多魯沙俠的勝出場面，而沒有收錄當日的相片原因就是 - 多魯沙俠戰敗！亦因此所以九太要將該相片資料刪除。然後，成步堂指出當日的被害者就是多魯沙俠，穿著多魯沙俠戲服的是衣袋武志。跟據當日大嬸的證言，衣袋當日曾到過員工區，但沒有人再見到他回到錄影廠去。所以有可能是他去戲服，然後扮成沙魯多俠再走到錄廠去。

NEXT PAGE ▶

在這時，九太說出他還有一幅相留在數碼相機中沒有被洗去。而在那相片顯示出沙魯多俠正往第二錄影廠去，和原本的證供有著很大的出入。繼而，成步堂進一步指出：兇案的真正事發地點是在第二錄影廠而非第一。正如宇在的證言一樣，但是和事實剛剛相反的，是在第二錄影廠發生事故，而其他的人不能到達那兒。所以，大嬸看見的多魯沙俠就是衣袋君。而衣袋是因為某些原因而穿著多魯沙俠的戲服走到第二錄影廠中。



而這時御劍覺得有問題，因為衣袋是被害者，不會無因由地偷去戲服後被殺的。於是便要成步堂拿出有關證據。於是成步堂就拿出了藥瓶，指當日荷星是因為吃了這個才會倒頭大睡。然後成步堂就提案先驗一下瓶上的指紋後再審。就這樣，這天的法庭也先告一段落。



調查部份：10月19日

留置所

法庭完了後，千尋也離開了真宵的身軀了。因為序審法庭的規矩，明天將是最後一堂，所以這天必須要努力找出更多線索才可。和荷星談過姬神、宇在及衣袋三人的事後，二人便往攝影所進發了。



英都攝影所正門前

在正門前，一如以往地，大嬸也是守在那兒。跟她問了幾句姬神監製及宇在監督的事後(如果跟她提及衣袋的事情時，她便會大發雷霆...)，二人便繼續閒逛，找尋其他線索。



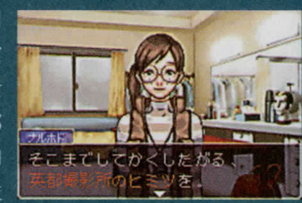
員工區

來到員工區，二人便遇到正在調查案件中的糸鋸警探。跟他談及安眠藥的事情後，他便幫忙試驗在員工區的碟，果然，那些碟中是成功驗出有染上了安眠藥。而該小瓶亦正式驗出了衣袋的指紋。



化妝間

在化妝間中，再次遇見負責道具的那員工，和她講及衣袋君時，她告訴了大家一件在五年前在二錄影廠發生的事故，而這事故可能就是姬神的弱點呢。然後她竟告訴大家，多魯沙俠這一集將會最後一集... 真宵知道後嚇了一跳。經過進一步的詢問後，原來是錄影廠的方針變，不再兒童向了。對話中給他展示了榮光的足跡後，他會告訴成步堂一些錄影廠的秘密 - 那個五年前的事故，原來五年前衣袋君因某個拍攝事故差點和一件死亡事故有關呢... 警衛的大嬸也知道這事的。



英都攝影所正門前

為了知道更多的相，二人便到正門找大嬸問個清楚。但一問及此事，大嬸也自動光火起來。成步堂為了證明衣袋真的偷去了戲服，便給大嬸展示了那有指紋的藥瓶，然後使用那碟來證明荷星吃下了安眠藥。大嬸最後也服輸，願意透露那五年前的事情了。原來五年前，衣袋和另一位明星一起共演時，卻因意外而死掉了。然後大嬸給了那幅當時的照片成步堂作為參考。



第二錄影廠

走到第二錄影廠前，便遇上了姬神監製，那傢伙仍是十問九不應。當成步堂給她看看那五年前的相片時，她終於打破緘默：「這相片...在哪兒拾到的？」成步堂想追下去時，她卻說外面大風所以要大家進入小屋才繼續討論。當然，為了得到消息，自然要跟著去吧。一進入小屋內，姬神便一反常態地將事件告訴大家。她告訴成步堂那並不是意外，而是衣袋故意做出來的，因為大嬸是他的FANS，才故意將事實隱瞞了。而她為了想奪回那世上唯一餘下的證據，便召來了她的一班業殺手...幸好糸鋸警探及時趕到，兩人最後也保得平安。而今天的調查也結束了。

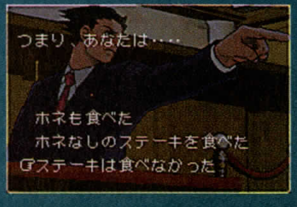


法庭部份：10月20日

在開庭後，裁判長便邀請兩位拿出有力的證據，因為這是審判的最後一天了。於是，御劍便請來了當日在第二錄影廠開會的姬神來作供。「當日正午之前，我在第二錄影廠的小屋中。會議在正午開始，四時結束。然後便到第一錄影廠預備採排，是由宇在運載我到那兒的。會議的休息時間是二時三十分左右的十五分鐘，宇在就在那時吃了在小屋外的牛排。當到達第一錄影廠時，便見到衣袋的屍體了。」裁判長問及「是由宇在運載我到那兒的。」是甚麼意思，她告訴裁判長宇在是利用第二錄廠的輕型客貨車來運送她。然後裁判長交給成步堂來尋問。

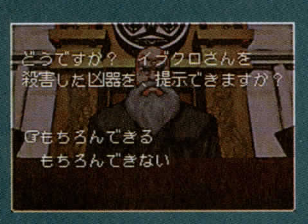


成步堂覺得「宇在就在那時吃了在小屋外的牛排。」有點問題，於是便詢問下去。然後再拿出了員工的碟子來反駁。因為在員工





區大家吃完的碟子中都有骨頭，為甚麼第二錄影廠外的卻沒有？成步堂於是便指出了他們並沒有吃過，只是將它們全棄到焚化爐中！而這時，姬神就可以和多魯沙俠會面，繼而將他殺掉。姬神自辯稱兇器是沙魯俠之矛，她可不能自由操控它的。但然後成步堂卻指出該矛並不是真的兇器！其後他也拿出了該矛來作證，因為那矛曾一度被折斷，而大嬸不是已經拿了它去修補嗎？



姬神也承認了兇器不是該矛，但說沒有證據可以指控她。而成步堂則拿出了五年前的那照幅片來說明。一如當天那死者一樣，姬神只要在階梯上推倒衣袋，便可以將他殺掉！



成步堂重組一次案情：當日下午二時半，姬神會衣袋在小屋前和衣袋會面，而她在不知是否故意之下推倒了衣袋，將其殺死！姬神聽見後，還氣定神閒地讚成步堂可以當一個偉大的編劇，但是衣袋是在第一錄影廠被發現的，而且還穿著怪人的服裝；只得短短的十五分鐘，她是絕不可能完成這些事情的。



對於如此的質問，成步堂也認為十五分鐘是不



夠的，但是其實只要將屍體運走的話便可好辦了。於是成步堂便說姬神是利用輕型客貨車來將屍體運走的。就如她之前所言「會議後便到第一錄影廠預備採排，是由宇在運載我到那兒的。」而在眾人聚集前，她便可以完成剛才所說的工作。而明顯地，也說明了宇在是共犯之一，只得姬神一人是不可能完成的。

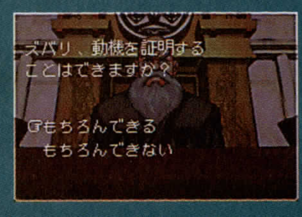


當成步堂再度指姬神是真正兇手時，姬神還是氣定神閒地說她只是有可能是嫌犯而已，可沒有甚麼決定性的證據可以指控她。於是成步堂便再要求她作供，但她卻推說那只是浪費時間之舉。就在這時，竟然由御劍提出異議！御劍要求證人出她看到屍體時的情形。於是她唯有再次作供了。



「當時是由宇在和大場二人發現屍體的，道具那員工也在場，然後叫來警察之後，大場便叫警察拘捕荷星。我然後便回到小屋，拿回劇本及演出的記事後，便回家了。」這時成步堂便詢問一下回到小屋後取回的東西時，御劍聽過供詞之後，便覺得有問題！因為她要回到小屋是不自然的，除非她一早已知第一廠那處有屍體。於是，裁判長請她修正證供。





「要幫那弄傷了的衣袋拿劇本及記事...」姬說到這裡時，成步堂便立即取出當日錄機拍出的照片作出異議。因為衣袋並沒有傷，傷了的是荷星才對。她立即辯駁說是宇在告訴她的，但成本堂便立即指出宇在在排練時也在，所以他絕不會看錯。而成步堂再進一步指出她看到的只是扮跛的衣袋。姬神繼續保持鎮定，反問成步堂她要殺衣袋的動機為何。因為一位明星死去的話，對於她來說也算是損失的。



成步堂於是取出了那五年前的照片來作證，說她是為了隱藏這件事件而要殺人。而因為這事件可以控制衣袋的片酬。但這樣看來便成了一個矛盾，因為她可以用那事件以控制衣袋，並無需要殺掉他的。裁判長追問成步堂有沒有用以證明殺人動機的證據，成步堂也唯有說沒有；成步堂說因為有殺人動機的並不是她，而是衣袋！

成步堂再次重組案情：當日，衣袋為了隱瞞身份，於是先使荷星睡著，然後偷去他的戲服。為了掩人耳目，連跛的動作也學足了荷星。當到達小屋前，原本他想殺姬神，使他以後不再受控制。但豈料竟招來殺身之禍.. 然後，姬神也承認了罪名。事件也就此告完結了。



案件真相：

當日，衣袋為了隱瞞身份，嫁禍荷星，於是先使荷星睡著，然後偷去他的戲服。為了掩人耳目，連跛的動作也學足了荷星。當到達小屋前，原本他想殺姬神，使他以後不再受控制。但豈料竟被姬神發覺，先將他殺掉。後來姬神便利用那巧妙的時間差來佈局，藉以洗脫罪名。可憐的荷星此終難逃被嫌疑的一劫。



第四話 - 逆轉 然後再見



表面證供：在葫蘆湖中的二人 - 御劍怜侍及另一位男士在艇上。砰的一聲，那男士被倒下，掉入湖中。有目擊者見到有人拿著槍指著另一位，而槍上也有御劍的指紋，於是他便被捕了。

關鍵人物：

御劍 怜侍 - 本案疑兇
生倉 雷夫 - 本案死者
狩魔 豪 - 御劍的老師，擁有 40 年不敗傳說的最強檢察官，也是本案的檢察官

調查部份：12 月 25 日

留置所



當電視上得知這樣的事件後，便想到留置所幫助御劍。於是二人便往到留置所進發。在留置所的御劍初時只是覺得羞愧，不敢面對成步堂，成步堂給御劍看他那辯護律師的章，但成步堂也其實只是一個只打過三場官司的新手辯護律師，所以御劍婉拒了成步堂的好意。心中充滿正義感的成步堂又豈會如此容易放棄？於是成步堂便先到處搜集資料。

葫蘆湖公園

來到案發現場葫蘆湖公園，又再遇到那傻傻的糸鋸警探。詢問過他一些本案的資料後，便往公園裡面調查去。在葫蘆湖公園廣場中空無一人，但發現在長椅上有一個拉砲，成步堂便將其拿起了。到處看過都沒有甚麼特別的東西，所以二人就到別處調查了。

葫蘆森林

走到葫蘆森林，見到一些野餐的設備，在湖邊更有一套攝影器材。成步堂拿出了剛才的拉砲一拉，「噗」的一聲之後，便有一個啡色頭髮的女孩走出來。



原來她是一個攝影迷，成步堂向她展示過他的辯護律師章後，她便自我介紹，原來她叫做大澤木夏美，是一個大學生兼研究員。她是為了攝影流星而來的。而再詢問她有關她那攝影機時，就知道原來她那相機是會因特殊的聲音而自動拍攝。怪不得剛才玩拉砲時她會氣沖沖的走出來了。

刑事課

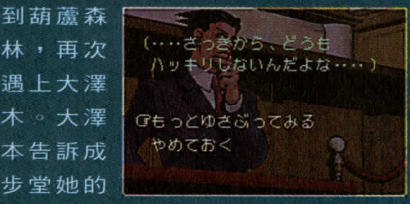


然後二人便走到刑事課去找糸鋸。再詢問進一步的查狀況後，他便將死者的解剖記錄交與成步堂。然後二人便先回到事務所中。再翻查一下手上的資料，便想起了另一個可以幫手的星影先生。於是二人便去找星影去。

星影法律事務所

到星影的事所後，一問星影，將死者的資料交給他看，才知道那死者原來曾是星影旗下的其中一個辯護律師，叫做生倉雪夫，曾負責過DL6號事件的辯護。星影也將DL6 事件的一些告訴了成步堂。謝過了星影先生後，成步堂便再回到公園搜查。

葫蘆森林



到葫蘆森林，再次遇上大澤木。大澤木告訴成步堂她的相機昨晚曾攝到兩幅相片，其中一幅，就顯示出一位男士拿著槍指著另一位。成步堂便將它留下做證據。回到公園廣場，赫然碰見一個聖誕老人，原來是矢張所扮的。原來矢張是負責這裡的聖誕佈置，而當天原本掛在廣場的多魯沙俠像被吹到海裡。

留置所



由於葫蘆湖那兒再沒有甚麼值得調查，成步堂於是決定先回到留置所看看御劍。成步堂將DL6事件的照片及葫蘆湖當時的照片交給御劍後，御劍最後也終於肯給機會讓成步堂作為他的辯護律師，而御劍也將委託書交給成步堂了。當得到了這委託書後，成步堂便立即到刑事課，將委託書交給糸鋸。就這樣，今日的調查時間也完結了。

法庭部份：12 月 26 日

開庭後，狩魔檢察官便不斷催促裁判長請證人作供，似儘快完結此案。而第一位被召入庭的證人就是糸鋸警探。糸鋸簡單地重覆了當日的案情，並呈上了平面圖來講解。在案發的艇上發現到一柄手槍，上面有著御劍的右手指紋，而且開過兩發。而在死者的屍體裡發現到一粒彈紋和該手槍一致的子彈。當大家都明白了這些資料後，裁判長便請大家先休庭十分鐘。



再開庭後，便召來了大澤木夏美來作供。夏美告訴了大家她看到的東西。她在平安夜那一晚到達那兒，聽到砰的一聲之後，她便望出湖面，再一聲「砰」後，便看到一位男子拿著槍，另一位已掉下水中了。成步堂一直詢問，希望可以得到更詳細的資料。但一直追問下去也沒有甚麼疑點，狩魔催促裁判長，如果成步堂繼續無意義的追問下去，便要告他法庭侮辱罪。成步堂可不能就此罷休，但狩魔則繼續催促法官盡快作出有罪的宣判。

成步堂則請求證人再作證供。「我很清楚地，看到艇上的一定是御劍。」夏美說道。成少堂於是便拿出了當時的照片來對質，提出了當晚是絕不可以清晰地



看見那人是御劍。於是，她便再次作供：「當晚有點寒冷，在湖邊裝置好器材後，出雙筒式望遠鏡來。」說到這裡，成步堂便有疑問了：「為甚麼會使用雙筒式望遠鏡？看星的話應該使用長筒式的。」再追問下去之後，夏美便繼續道：「我那個攝影機，就是用來拍攝流星用的。」成步堂這時再拿出她的攝影機來做證據，證明她要拍下的不是流星，因為它的方向並不是向天，而是向著湖面的。而然後，成步堂再取出了有關湖面怪獸的報導來進一步證明。亦說明了該攝影機何以要加上感聲裝置。



來到這裡，夏美唯有再次重新作供了。「其實我是大學的研究員，因為葫蘆湖的怪獸是近期的新興話題，於是便來看一下了。」其後，夏美說她看到那艇只是碰巧。成步堂再三追問，指出她為了攝影到怪獸的外形，於是拿了雙筒式望遠鏡的到的來作供，但是，真正見到艇的，並不是因為那望遠鏡，而是從照片而來。於是，夏美便想呈上擴大了的照片來作供，但卻被狩魔所阻止。在成步堂堅持之下，最後也將其用以作供。

在照片上，看到右面的人左手拿著槍向左面的人開槍，成步堂看到這裡，於是便作出異議，並指出給裁判長看，證物則是「槍」，因為在槍上找到的指紋是右手的。然後狩魔便詢問成步堂是誰中槍的，在沒有任何證據下，成步堂便回答是開槍者自己。而因為現時的證據不能指控御劍，所以裁判長請二人繼續找新的證據，第二天再審。

調查部份：12月26日

留置所



在留置所和御劍談了一會後，成步堂便走到案發現場附近找尋線索。這時候另一方面正在處理御劍的保釋事宜。當他們到達葫蘆森林時，又再次遇到糸鋸警探。和他談過有關明日的裁判、御劍及真宵的事情後，便回到留置所。而這次，御劍便可以正式保釋了。

葫蘆湖公園



再次去到葫蘆湖公園，就遇到了夏美。和她談有關案情時，她竟提出了交換條件，如果給她知道多一些有關湖中怪物的資料，她便會給成步堂一些新的情報。在這些時候成步堂唯有接受了。

刑事課

為了尋找那些湖中怪物的資料，成步堂便走到刑事課請教糸鋸警探。成步堂如實地告訴了糸鋸，糸鋸竟然願意借出警隊的秘密武器來幫助搜尋！結果，在三種「秘密武器中，成步堂選了金屬探測器。拿到了秘密武器後，他們便往葫蘆湖公園進發了。

葫蘆湖公園廣場



當到達葫蘆湖公園廣場，二人看到那多魯沙俠的像，原來矢張已將它尋回並再次放上去了。二人然後走到租艇小屋前，突然發現金屬探測器有所反應，而經過找尋下找到氣樽。二人回到葫蘆湖公園廣場時將氣樽交給矢張後，便詢問那個氣樽是不是他的。矢張跟著便告訴了大家他如何使用這個將入面的壓縮空氣來將國旗及多魯沙俠掛在高處。而其實因為這個氣樽飛到空中後掉到湖裡，才令大家以為那是水怪…

葫蘆森林

二人其後走到森林，將水怪是假的消息告訴夏美後，她還是不太相信，而成步堂給她看氣樽後，夏美便終於相信了。夏美然後也唯有將之前承諾的情報交換。從夏美的口中得知，明天的其中一個證人就是那小屋的主人。另外，她的攝影機在之前曾拍下了兩張照片，而她也將它交給成步堂。

租艇小屋前



由於夏美說過有關那小屋的主人，成步堂便到那兒調查。進入管理小屋內，便見到一個不太精神的老伯。成步堂和他談甚麼，他的答案都是怪怪的，而他也一直說這間屋不是租艇，而是做冷麵的… 調查一下他那後面的鸚鵡，原來牠也會應答的。成步堂將他的辯護律師章給他後，他會要求成步堂替他將冷麵屋「長春庵」的布簾駁好，成步堂不知怎麼的便答應了。再將當中命案的照片給他看後，他便告訴成步堂他當晚只聽到一發「砰」聲，然後有一個年輕男子經過窗口。而由於他明天也會上庭作供的，所以成步堂便先離開了。

刑事課

回到刑事課，將那小屋裡那老伯的事情告訴糸鋸後，大家便再重提了DL6事件。然後再拿出鸚鵡給糸鋸後，糸鋸便帶大家到資料室去再看看有關DL6的資料。在資料室中，大家找出了那十五年前的DL6事件檔案。而那件事件是這樣的：當年因為升降機失靈的緣故，御劍兩父子及第三個人一同困在其中。在極度缺氧的時候，御劍的父親被槍殺了。這事件暫時對本案仍沒有甚麼大關係，大家然後便完結了一天的調查。

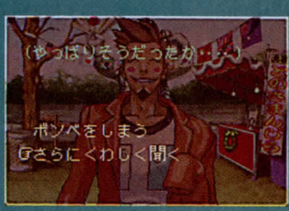
法庭部份：12月27日



在開庭後，狩魔便立即揚言要在三分鐘內審結此案！然便傳來了租艇屋的老伯來作供。由於老伯在多年前的記憶盡失，但案件只是三天前的事，所以他的供詞仍是可以接受的。於是他開始作供：「24號晚上，12時左右，我在我的冷麵屋中，在那兒響來了砰一聲，我便看過去，見到艇上有兩個人，跟著再來砰

NEXT PAGE ▶

一聲，見到一個人倒下了。再然後，有一架小艇泊岸，跟著有一個男子經過了我的窗口。」



當供詞完了後，狩魔便催著裁判長，不讓成步堂尋問。但成步堂還是堅持要問。成步堂詢問老伯有關那個窗外的男子，老伯便改變供詞，說那個男子是被告。雖然成步堂繼續詢問下去，但也找不到任何可疑之處。由於再找不到甚麼證據，於是判長便作出裁判：御劍怜侍有罪！

就在這時候，有人大叫異議，原來是剛走入庭中的矢張。他說他也曾目擊當日情況，於是情求裁判長讓他作供。裁判長覺得他的供詞是重要的，於是便撤回剛才的裁決，並於五分鐘後再開庭。



再開庭後矢張便開始作供。「那天晚我在湖上尋找多魯沙俠的像，但在湖上很大霧，很難找。於是我便想回家，我聽到一下『砰』聲後便離開了。」成步堂聽到他說一發的聲音便覺得有問題，於是便拿出了夏美的證供出來。而在那份證供中，夏美是聽到兩發的。矢張便告訴成步堂他聽著收音機，所以不太清楚。



於是，矢張便再次作供：「我聽見槍聲同時仍很清楚地聽到DJ的說話。」成步堂便繼續問下去，矢張便說：「那時是在聖誕節前的節目。」於是，成步堂便指出矢張聽到的槍聲，是在十二月廿四晚的，而不是廿五號的那兩下。而證據就是兇器「槍」。因為它曾開了三發，和證供非常吻合。當狩魔要求證據時，成步堂呈上了夏美給成步堂的另一張相片。因為那相機會因聲響而自動攝影的，所以便會拍下這張有時間證明的照片。



但狩魔仍堅持在艇上的是犯人。成步堂則指出兇案早在24號晚的槍聲時發生。死者在岸上遭人殺害後，是後才被海中的。成步堂用地圖指出案發地點，證明了矢張在那兒可以清楚到槍聲。而在艇上的人除了御劍外，就是兇手。兇手先向海虛發一擊後，便向御劍的方向虛發，然後自己跳入水中，使別人覺得是御劍開槍的一樣。而第一個虛發的原因很簡單，就只是想引起四周的注目而已，當然他猜不到竟然會有人裝置這些攝影機，而那個兇手就是那艇屋的主人。

事情到了這裡，裁判長召來御劍，而御劍也呈上了當日被約的信件。而裁判長想再請艇屋主人出來時，卻發覺他已經逃掉了... 就是這樣，今日唯有再次休庭，明天再續。

調查部份：12月27日

成步堂法律事務所



完成了審判後，矢張也一起回到事務所中，然後談及他們在小學時的事跡。原來那時御劍已經是很有偵探頭腦的一人呢。閒談後，成步堂和真宵便再案發現場，希望找到更多新的情報。

管理小屋內



在往管理小屋的途中，先後遇上了糸鋸及星影。和他們閒談了一會後便繼續進發。進入了小屋，二人便到處搜查，當看到電視機上的金庫，真宵便問小鸚鵡金庫的密碼，而鸚鵡則乖乖也答出了1228。當打開了那金庫，在裡面竟然有一張字條，就是這次陷害御劍怜侍的計劃書！裡面詳細地描述了這次做案的方法。看來這一張就是最有力的證據。

留置所



於是成步堂便立即回到留置所給御劍報訊。御劍得知後，便提起那在DL6中的無罪的那一位灰根高太郎，但他仍然覺得心有所愧，在DL6事件中他究竟發生了甚麼事？為了進一步調查這事，二人便去找星影問個明白。

星影法律事務所



在星影的事務所中，星影便詳細地告訴眾人，在DL6中御劍一直看不開的原因。因為他一直以來都以前自己丟出槍後意外地將父親殺死。然後成步堂給他看過那字條後，就發現了原來那字跡是屬於狩魔豪的。而原來以前狩魔豪和御劍信是對敵的，而御劍信當時也是經常官司中勝利的一個。而至於DL6事件的真相，到今還未查明。

資料室

為了搜尋更多有關DL6事件的資料，他們便走到資料室去。在資料室中，有一個抽屜是打開了少許，而那抽屜就是放著DL6事件的檔案。在翻查的時候，竟發現狩魔豪也在這兒。充滿正義感的成步堂便立即上前指摘他，並拿出那字條來當面對質！狩魔豪這時便拿出了電棒，將二人電昏了後便拿走了字條逃離了... 他們醒來的時候，已經是第二天的上午...

法庭部份：12月28日



在開庭後，狩魔便請了租艇屋的主人來再度



作供。「我去買Sayuri的飼糧... 我和事件是無關係的... 沒有甚麼動機...」他說的話和案件均和任何關係。在成步堂再追問之下，答案都是一樣模糊。裁判長指出他的記憶力有問題，所以會亂答問題，但成步堂則指出這些都是有矛盾的地方。裁判長然後請教成步堂證人的名字，成步堂則告訴法官他就是灰根高太郎，即是在DL6案件中的那一個。但可惜並沒有任何證明他真的是灰根高太郎，因為他連指紋也沒有了。



成步堂於是便想到要鸚鵡來上堂作供！每次在作供時，成步堂則會發出詢問，然後叫真宵發問。在第一問中，成步堂叫真宵要小鸚鵡問金庫的密碼，鸚鵡然後答出了1228。而裁判長問他這個號碼和主人有甚麼關係時，成步堂則拿出了DL6事件資料出來，在事件概要一章，說明了案發當日是12月28日，即是1228。



成步堂再次詢問鸚鵡牠的名字時，鸚鵡答出了牠叫做Sayuri，而裁判長問他這個號碼和主人有甚麼關係時，成步堂則再次拿出DL6事件資料出來，在容疑者資料一項中，有著「松下Sayuri」這名字，也就是灰根的太太。狩魔豪不忿地指出這只不過是偶然，但裁判長則說如果一的偶然的尚算可以，但兩個這麼偶然的，則一定是事實。所以接受了成步堂及鸚鵡的供詞。

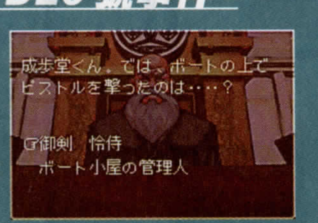


就在這時候，一向傻傻的老伯突然醒來，並承認自己是灰根。他然後將全部的罪名都承認了。他說



他在十五年前的事情後心神都已經喪失，而有一天收到一封信及一柄手槍，為了對御劍報復，於是依著那局來陷害御劍。對於灰根的認罪，狩魔也無可說，就讓裁判官判御劍無罪了。但在這時，御劍突然出場並且作出異議！他說他自己是15年前DL6事件的真正兇手，而今天也就是該案的最後一日接受審理之日，所以便提出自首。而為了這件事，裁判長便決定在下午再審理DL6號這懸案。

法庭部份：12月28日下午 - DL6號事件 -



一開庭後，御劍便開始作供。「當日，父親完了當日的案件，我們正入升降機回家時，突然發生地震。在升降機內的有我、父親灰根。因為很久還沒有開門，我們三人都在缺氧的狀態。而不知怎麼，在我的腳下找到一柄手槍，我便將其擲到灰根那兒。一瞬間，便傳來一發響聲...，然後我就聽見外面傳來痛苦的叫聲...」



就說到「一瞬間，便傳來一發響聲...」這裡的時候，成步堂拿出了DL6事件的照片出來反駁。因為在相片中，明顯地除了御劍信的胸口上有子彈孔之外，在升降機門也有。狩魔則立即反駁，說那彈痕和事件是無關的。於是，成步堂便再次拿出了DL6件資料出來證明。在被害者的資料中，說明了御劍信是一槍致死，所以只得一下槍聲的情況下是有問題的。





成步堂繼而推論，第二下的槍擊才是殺死御劍信的。而發射第二槍的人就是犯人。但可惜在沒有憑據之下，裁判長就反對了。狩魔再度催促判長宣判，而成步堂也當然反對了。一想之下，成步堂想起第二發子彈，再想想那時狩魔在案發後的數月都在假期中，而在言談間得知狩魔的手臂曾經做過手術。於是，成步堂便大膽假設：「第二發的子彈就是留在狩魔的體內！」成步堂於是要求使用金屬探測機來試，但狩魔但立即以人權理由提案休庭。最後，裁判長也准許這樣做。





金屬探測機真的有反應，但這時狩魔卻狡辯說那是在案件之前的已經有的。但成步堂再拿出當日在御劍信體內的子彈來作證。如果子彈的彈紋是一致的話，那狩魔就是真兇！而御劍也發覺到，原來當日那傳來痛苦的叫聲就是屬於狩魔的！就是這樣，裁判長最後也判了御劍無罪。

案件真相：

十五年前，在升降機失靈時，御劍怜侍一擲手槍，手槍竟然射穿了玻璃而擊中狩魔。而當電梯門打開時，裡面各人均是昏迷狀態，於是狩魔便乘機以此機會殺掉御劍信。

到十五年後，狩魔為了使御劍怜侍身敗名裂，於是便寄出信件，教唆灰根殺害生倉後嫁禍給御劍拎侍。

全攻略完



古之都三層南部～二層南部地區

GAME PLAYERS GAME·DATA
機種：PlayStation 2
發售商：From Software
遊戲類型：ARPG
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：150 kb
發售日：發售中
TEXT：MARKS

由於目標是抵到中央塔二層，所以需要在南部地區中進行探索，當中會很多貴重道具可以回收。其中的「黃之導石」和「橋架之石」是必需取得。這個地區可算是貴重道具的寶庫，相反會有一定的危險。

取得道具表

No.	道具	No.	道具
1	橋架之石	17	風之魔法石
2	Bow	18	魔力之糧
3	Bastard Sword	19	魔法石 x 2
4	回復藥	20	風之指輪
5	回復藥	21	Freeze Edge
6	Knight Helm(暖爐之中)	22	風之魔法石
7	解封之石	23	黃之導石
8	回復藥	24	回復藥
9	空器皿	25	回復藥
10	藥草	26	回復藥
11	妖精草之根 x 4	27	Kite Shield
12	森綠之果實	28	Knight Boots
13	回復藥	29	橋架之石
14	魔力之糧	30	光之魔法石
15	魔力之糧 x 2	31	HOLY CROWN(森之民之鍵)
16	藥草 x 2		

幽靈

它們主要使用火球進行攻擊，近身才用手上的鐮刀，而懂得瞬間移動。物理攻擊對幽靈是沒有效果的，最好使用光之魔法攻擊，而且對付它們時最好裝備防火屬性的防具。

蜥蜴弓箭手

雖然牠們十分脆弱，但是牠的弓箭射擊卻十分厲害，因為被擊中時會產生麻痺效果。對付牠們是使用較遠距離攻擊魔法。

古之都三層南部

往古之都中央塔三層

往南之外崖

往古之都中央塔二層

巨大的格子閘

從通往中央塔繞路而行，開啟格子閘旁的開關器便可以打開。

崩塌的通路

這條通路會有裂痕出現，而只要依著牆壁向前衝便通過。

利用樓梯

利用房間的樓梯到達之前不能到達的房間。

調查暖爐

調查房間中的暖爐，便可取得「Knight Helm」，但小心走出來的魔物。

爆炸木桶

房間中的小型木桶可以利用武器魔法的攻擊產生爆炸。被捲入爆風會受到傷害。

隱藏的門

將木桶破壞之後，調查牆壁就可打開隱藏的門。

巨大冰柱

雖然可以用埋身攻擊當中的巨大冰柱，但可以利用火屬性的魔法令冰溶化，而取得「Freeze Edge」。

古之都二層南部

聖堂

這個稱為聖堂的房間中有大量的幽靈。取出道具後，將門後的木板破壞便可離開。

被封印的門

需要「解封之石」7打開這扇門，而門邊就會有放「解封之石」的匙穴。

石像陷阱

隱藏之門打開的瞬間，裡面的石像會從正面噴出火焰。在火焰中可以得到「風之魔法石」。

取得空器皿

這裡可以拾到冒險以來的第三個「空器皿」。

古之都中央塔二層～北之外崖地區

這裡的要點是打倒二層西部的面譜來停止火矢的發射。停止發射後，就可以沒有危險的往二層北部。要調查售賣「黃石之導杖」等貴重道具的NPC—Helt Baks。不過所賣出貴重道具的售價會比較貴。

古之都二層北部

取得「機工士之鍵」
將懲戒之冠擺在兩個石座，令石巨人停止攻擊，才走到下層的深處取機工士之鍵。

封印了的門
不打倒巫師是不能打開這扇門，因此這是無法避免的戰鬥。

打倒面譜
將房間內的燭台燃點，將藍色的面譜打倒就可以停止外面射出火箭的面譜。

巫師出現
這個房間會出現強勁的巫師，進入前最好先回復HP和MP。

解封之石的匙穴
將「解封之石」放入匙穴就可以打開充滿石巨人的房間

牆壁的開關
將箭射進牆身的小穴，就可令吊梯放下，而取得「Ice Quaker」。

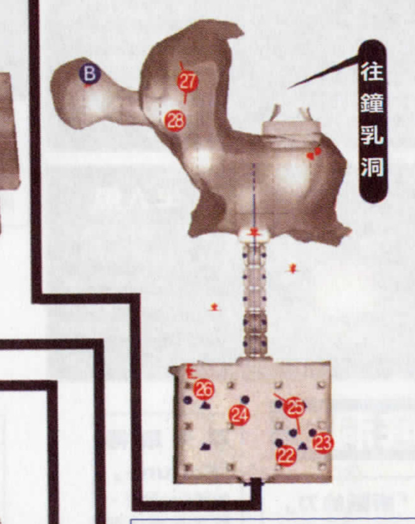
取走「懲戒之冠」
「氣泡之護符」是需要取走台座的懲戒之冠，而打倒石巨人後便可取得

取得「橋架之石」
打開(3)的寶箱是需要「機工士之鍵」。取得鎖匙後便可回到這裡。

地下的隱藏之門
這個位置會有隱藏之門，只要向地下調查就可以打開。

古之都二層西部

北之外崖



取得「盜賊之地圖」
「盜賊之地圖」前的地下會有裂痕出現，只要向前衝就可取得。

往古之都二層東部

往古之都二層南部

古之都中央塔二層

SHOP LIST

道具名	價格
藥草	30
回復草	350
解毒藥草	90
妖精草之根	380
雙頭的干物	460
魔力之糧	450
龍淚之花	3000
空器皿	3000
力之種	2800
獸之針	2800
劍石	3000
黃色之導杖	2400
太矢	30
Crescent Axe	5900
Crossbow	3900
Iron Helm	610
Knight Helm	1760
Leather Armor	350
Iron Plate	450
Knight Plate	2050
Arm Guard	800
Leg Garter	900
Knight Boots	1820

巨蟲

在冒險中會見到如此巨大的蟲，而雖然看上去好像很強，但因為牠只可以在廣場中移動，所以可用遠距離的Light Needle攻擊。



BOSS 巫師

巫師是暫時所有BOSS之中最強的，不單戰鬥場地有限，加上牆身會伸出多枝長矛，而且他亦會召喚無數箭和令地板進行攻擊，近距離會衝擊魔法。由於被擊中會被魔封，所以最好裝上パワーバングル，以埋身攻擊為主，回復直接用回復藥，因此之前需要購買一定的回復藥。

取得道具表

1. 解封之石
2. 回復藥
3. 橋架之石(機工士之鍵)
4. 回復藥(地下隱藏房間)
5. Power Hangeul
6. 土之魔法石
7. 森綠之果實
8. 回復藥
9. 解封之石
10. 魔力之糧
11. Ice Quaker
12. 氣泡之護符
13. 獸之針
14. 巨人之盾
15. 機工士之鍵
16. Demon Armor
17. 愚者之實
18. 盜賊之地圖
19. Great Sword
20. 劍石
21. 力之種
22. 魔物之骨
23. 龍淚之花
24. 魔力之糧
25. 藥草 x 2
26. 藥草
27. 太矢 x 6
28. 魔眼石之矢 x 4



鐘乳洞～海岸地區

在這裡出現的魔物等級上昇，令探索變得困難。首先準備一定的回復道具，而將裝備品帶到鍛冶屋修理。進入沖之砦之前最好先在鐘乳洞和海底洞窟。在海底洞窟探索後就可以令形勢改變。



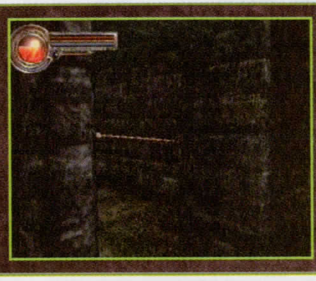
沖之砦地區

在沖之砦必需要取得進入女王之宮殿必要的三件「魔眼石」道具。雖然三件道具放在寶箱之內，但它們都被巧妙的陷阱守護著，最重要準確地回避。



喪屍戰士

雖然他們的動作遲鈍，令人感到不會受到這魔物的傷害，但是其攻擊力非常強勁，因此利用他的活動範圍進行攻擊。

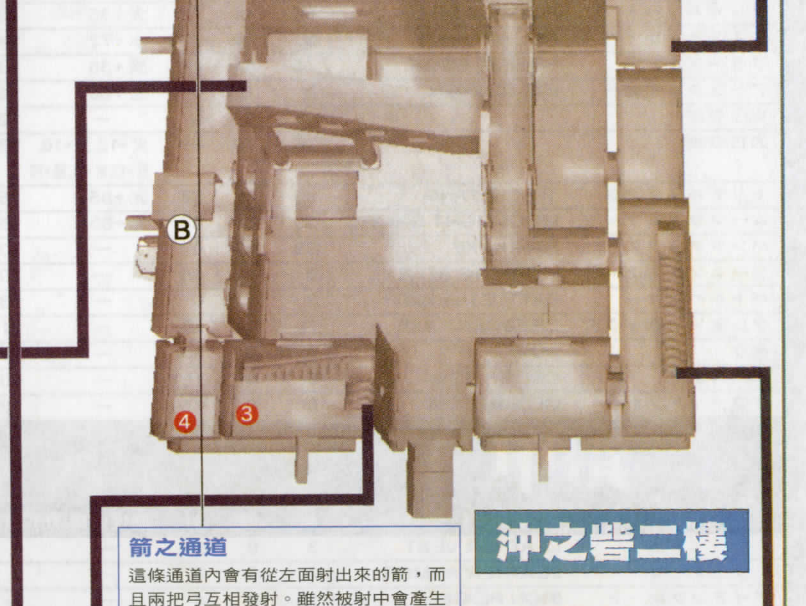


水龍

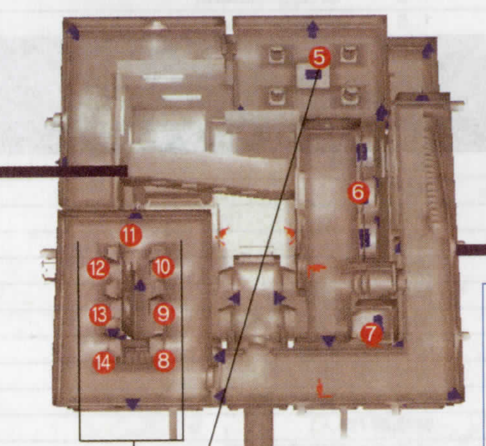
行動不是太快的牠們會在遠距離射出冰魔法，而近身利用舌頭攻擊，但亦不要從背後攻擊，因為牠的尾頭亦可以攻擊。未取得風牙之前可以利用火屬性魔法攻擊。

取得道具表

1	魔眼石之指輪	15	力之種
2	Bow	16	回復藥
3	Silver Mail	17	Silver Helm
4	魔眼石之首飾	18	闇之魔法石
5	魔眼石之腕輪	19	魔力之糧
6	Silver Arm	20	回復藥
7	Tower Shield	21	森綠之果實



沖之砦三樓



沖之砦二樓

箭之通道

這條通道內會有從左面射出來的箭，而且兩把弓互相發射。雖然被射中會產生麻痺，但只好不理會衝過對面的牆壁。

注意地板陷阱

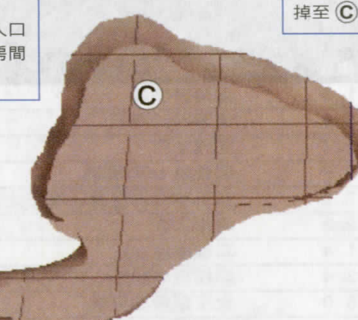
寶物的左右兩側的地板會掉下，所以進入房間後立刻走到寶箱的後面，否則會掉至Ⓒ。

毒氣陷阱

當打開寶箱的時候，入口的門就會鎖上，而且房間會充滿毒氣。

三樓的地板陷阱

三樓的寶物庫有地板落下的機關，而以DASH行走便不會有問題。右面的穴會掉至Ⓐ，而左面的穴會掉至Ⓑ。



沖之砦地下

1
2
A
往海岸

沖之砦一樓

KING'S FIELD IV

武器

名稱(日文)	名稱(英文)	斬	毆	射	屬性效果(攻)	長度(cm)	重量	取得地點
棍棒	CLUB	0	51	0	—	60	2. 0	在集落跡的人附近
つるはし	MATTOCK	0	0	20	—	130	2. 0	採掘場(敵)、大基地
ショートソード	SHORT SWORD	40	10	30	—	80	1. 2	地上神殿前
レイピア	RAPIER	10	6	69	—	140	1. 2	守護之門、精錬所
ブロードソード	BOARD SWORD	60	37	43	—	130	2. 8	古之都、北之門
ナイトソード	KNIGHT SWORD	45	24	36	—	135	2. 9	守護之門、真銀之門(神宮之鍵)、王之間
エレメンタルナイフ	ELEMENTAL KNIFT	51	17	34	—	50	1. 2	守護之門、真銀之門、聖樹之森、王之間
エグゼキュー	EXECUTO	155	79	4	—	130	3. 5	卵採集場、大基地、寶物庫的商人
バスターソード	BASTARD SWORD	74	55	38	—	160	2. 4	新銀之門、居住區或貯藏區
グレートソード	GREAT SWORD	121	95	31	—	165	7. 3	女王之宮殿、2層北部之吊橋
折れた劍		10	0	0	—	60	0. 8	女王宮殿之近邊
風牙		135	0	0	風+80	140	1. 3	將折れた劍交給鍛冶屋修理
雷角		116	34	61	風和光各+43	140	1. 4	海岸之城附近的save point隔鄰
スコーピオン	SCORPION	150	42	71	—	165	2. 8	戰場跡
フレイムソード	FLAME SWORD	66	46	48	火+35	130	2. 0	精錬所
アキュティレイス	AQUATY LACE	8	20	113	水+72	140	1. 8	女王宮殿之近邊
フリーズエッジ	FREEZE EDGE	75	55	48	風+38	135	3. 0	二層南部
アースクエイカー	ICE QUAKER	0	118	0	土+65	150	6. 1	二層西部的隱藏樓梯
女王の杖		0	0	0	—	120	0. 7	女王之宮殿
太古の劍		75	79	61	火+12,土+10,風+12,水+11,闇+70	135	10. 5	大墓地
トリプルファング	TRIPLE FANG	88	31	68	光+85	155	1. 4	寶物庫的隱藏房間
ムーンライトソード	MOONLIGHT SWORD	89	61	62	光+85	155	1. 4	
ハンドアックス	HAND AXE	39	47	0	—	70	2. 4	守護之門
モーニングスター	MORNING STAR	0	42	45	—	70	2. 5	神殿墓地
バトルハンマー	BATTLE HAMMER	0	125	0	—	130	4. 6	三層南部和東部、南之外崖
クレセントアックス	CRESCENT AXE	76	73	39	—	210	8. 1	熔岩地帶
ボウ	BOW	0	0	80	—	110	2. 0	古之都(商人)、海岸之城
クロスボウ	CROSS BOW	0	0	101	—	60	1. 5	居住區或貯藏區
オフディアンボウ	OFDIAN BOW	0	0	150	—	120	1. 5	大墓地

鎧甲

名稱(日文)	名稱(英文)	斬	毆	射	屬性效果(防)	重量	取得地點
レザーベスト	LEATHER VEST	3	0	5	—	4. 0	地上神殿前
レザーアーマー	LEATHER ARMOR	7	3	7	—	5. 2	神殿墓地
アイアンプレート	IRON PLATE	10	6	4	—	7. 2	守護之門
チェインメイル	CHAIN MAIL	7	3	0	—	8. 2	守護之門
スケイルメイル	SCALE MAIL	9	4	6	—	6. 2	王之間
ナイトプレート	KNIGHT PLATE	10	8	8	—	9. 3	聖樹之森、精錬所
シルバーアーマー	SILVER ARMOR	16	12	13	光+7	8. 0	海岸之城、女王之宮殿
アイスアーマー	ICE ARMOR	28	23	23	風+30	8. 7	細工士之庵(細工士之鍵)
ファイアメイル	FIRE MAIL	24	11	22	火+30	8. 5	熔岩地帶(第二個boss)
デモンアーマー	DEMON ARMOR	39	1	29	—	11. 5	二層北部(盜賊之鍵)
クリスタルアーマー	CRYSTAL ARMOR	30	24	26	—	9. 8	寶物庫(商人)
太古の鎧		35	30	33	—	17. 7	往淨水之祭壇途中的門
ミウの鎧		26	22	24	—	6. 2	戰場跡

頭盔

名稱(日文)	名稱(英文)	斬	毆	射	屬性效果(防)	重量	取得地點
レザーヘルム	LEATHER HELM	7	2	1	—	1. 3	集落跡城牆
アイアンメット	IRON MAIL	3	2	1	—	2. 5	集落跡的商店
アイアンヘルム	IRON HELM	4	2	1	—	2. 7	守護之門
ナイトヘルム	KNIGHT HELM	13	8	4	—	2. 7	居住區 or 貯藏區
グレートヘルム	GREAT HELM	21	14	4	—	2. 9	女王宮殿之近邊、女王之宮殿
シルバーヘルム	SILVER HELM	11	10	9	光+10	2. 8	海岸之城
ホーリークラウン	HOLY CROWN	5	2	2	光+12	1. 4	二層南部
ブラッドマスク	BLACK MASK	26	20	23	闇+30	3. 4	卵採集場的SAVE POINT
石の仮面		16	13	11	—	5. 0	女王宮殿之近邊
古王の冠		8	3	3	—	1. 5	王之間
クリスタルヘルム	CRYSTAL HELM	18	16	15	—	3. 6	寶物庫(細工士之鍵)、寶物庫(商人)
太古の兜		30	26	22	—	7. 5	往光的路(太古之鍵)
ミウの兜		32	26	26	光+20、闇+20	1. 5	一層之下的廣闊水中



武器

名稱(日文)	名稱(英文)	斬	毆	射	屬性效果(防)	重量	取得地點
レザーグローブ	LEATHER GLOVE	2	2	0	—	1. 1	集落跡、女王之宮殿
アームガード	ARM GUARD	5	4	2	—	1. 5	採掘場、女王之宮殿
ガントレット	GAUNTLET	6	5	7	—	2. 8	神殿墓地、守護之門
シルバーリスト	SILVER WRIST	5	9	3	光+6	2. 6	真銀之門(敵)、王之間
ボーンハンド	BONE HAND	25	12	12	闇+20	2. 0	集落跡(井內的隱藏門)
ナイトグローブ	KNIGHT GLOVE	9	11	9	—	3. 2	細工士之鍵、二層西門
シルバーアーム	SILVER ARM	9	14	11	光+5	2. 9	海岸之城、女王之宮殿(敵)
フォースハンド	FORCE HAND	4	5	5	—	2. 7	守護之間(機工士之鍵)
女王の籠手		4	3	6	—	0. 8	女王之宮殿(魔眼石之鍵)
クリスタルアーム	CRYSTAL ARM	20	34	25	火+1、土+2	3. 8	寶物庫(商人)
太古の籠手		23	34	26	—	6. 9	往光的路(太古之鍵)
ミウの籠手		28	35	26	光+10、闇+10	2. 1	大墓地(封印)

護足

名稱(日文)	名稱(英文)	斬	毆	射	屬性效果(防)	重量	取得地點
木の靴		1	4	1	—	0. 8	神殿
レザーブーツ	LEATHER BOOTS	2	1	4	—	1. 3	集落跡、採掘場(敵)
アイアンブーツ	IRON BOOTS	3	2	2	—	3. 1	神殿墓地、古之都(北之門)
レッグガーター	LEG GARTER	12	5	10	火+1,土+10,風+10,水+10,光+2,闇+2	2. 5	寶物庫(商人)
ナイトブーツ	KNIGHT BOOTS	10	8	5	—	3. 4	三層南部和東部、南之外崖、二層南部
シルバーブーツ	SILVER BOOTS	11	8	8	光+5	3. 0	女王之宮殿
シックブーツ	SEEK BOOTS	20	4	17	風+10	2. 0	女王之宮殿(隱藏)
スカルブーツ	SKULL BOOTS	25	25	10	闇+30	5. 2	大墓地(墓)
クリスタルブーツ	CRYSTAL BOOTS	25	18	24	火+1,土+2	4. 2	寶物庫(商人)
太古の足具		28	19	24	—	7. 8	往光的路(太古之鍵)
ミウの足具		29	21	24	光+10,闇+10	4. 0	二層東部

盾牌

名稱(日文)	名稱(英文)	斬	毆	射	屬性效果(防)	重量	取得地點
木の盾		2	4	2	—	0. 9	神殿附近的家中
レザーシールド	LEATHER SHIELD	7	7	2	—	1. 3	神殿(隱藏房間)
バックラー	BUCKLER	6	9	8	—	1. 5	地下墓所
ナイトシールド	KNIGHT SHIELD	9	8	6	—	2. 3	古之都(北之門)、王之都、三層南部和東部、南之外崖
カイトシールド	KITE SHIELD	9	10	14	—	2. 8	精鍊所、二層南部
タワーシールド	TOWER SHIELD	7	8	11	—	3. 5	女王宮殿之近邊
シルバーガード	SILVER GUARD	8	10	16	光+16	3. 2	女王之宮殿(敵)
フレイムガード	FLAME GUARD	12	13	11	火+20	5. 6	精鍊所(細工士之鍵)
リフレクトシールド	REFLECT SHIELD	10	12	9	所有屬性各+40	4. 0	吊橋前之鬼屋
カオスシールド	KHAOS SHIELD	20	24	16	闇+50	6. 0	戰場跡的建築物
巨人の盾		16	62	29	—	25. 1	二層西部
クリスタルシールド	CRYSTAL SHIELD	15	21	33	火+5、土+5	6. 8	寶物庫(商人)
太古の盾		15	25	33	—	12. 5	吊橋前之鬼屋(太古之鍵)
ミウの盾		14	23	32	所有屬性各+23	2. 6	戰場跡

裝備品

指輪

名稱	斬	毆	射	屬性效果(防)	重量	效果	取得地點
燈火の指輪	0	0	0	—	0. 1	行走得到照明	南之外崖
魔眼石の指輪	0	0	0	—	0. 2	HP 上昇	海岸之城
火の指輪	0	0	0	火+20	0. 1	火之耐性提高	熔岩地帶(遠征隊之鍵)
土の指輪	0	0	0	土+20	0. 1	土之耐性提高	鍛冶屋隔鄰的房間
風の指輪	0	0	0	風+20	0. 1	風之耐性提高	居住區 or 貯藏區
水の指輪	0	0	0	水+20	0. 1	水之耐性提高	女王之宮殿的附近
英知の指輪	0	0	0	—	0. 2	魔力提高10	寶物庫

腕輪

名稱	斬	毆	射	屬性效果(防)	重量	效果	取得地點
增魔の腕輪	0	0	0	—	0. 2	精神提高	
魔眼石の腕輪	0	0	0	—	0. 2	以精神防身體麻痺	
風羽の腕輪	0	0	0	—	0. 1	身體變得輕盈	
パワーバングル	0	0	0	—	0. 5	攻擊力提升	
ブレアーバングル	0	0	0	—	0. 3	保持正常狀態	
騎士の腕章	0	0	0	—	0. 1	防身體中毒	
フォーチュン	0	0	0	—	0. 2	幸運之腕輪	

護符

名稱	斬	毆	射	屬性效果(防)	重量	效果	取得地點
護身符	5	5	5	—	0.1	異國之護身符	女王宮殿之近邊
魔眼石の首輪	0	0	0	火、土、風、水各+4 光、闇各+6	0.1	以魔法守護身體	海岸之城
冶癒の護符	0	0	0	—	0.1	慢慢回復HP	淨水之祭壇
氣泡の護符	0	0	0	—	0.1	幫助呼吸	二層西門
羽根の避邪	0	0	0	—	0.2	早點狀態回復	守護之門
風和雲の護符	0	0	0	風、水各+3	0.1		女王宮殿之近邊
幻の搭	0	0	0	—	0.1	見到隱藏門	大墓地(隱藏)

魔法

火

名稱(日文)	名稱(英文)	威力	MP	效果
ファイアーボール	FIRE BALL	90	12	向敵人放出高熱火球、而殘餘的火炎會繼續給予傷害
ファイアーウォール	FIRE WALL	85	13	以火柱形成牆壁燃燒敵人
フレイムブレス	FLAME BREATH	45	21	在身前噴出高溫火炎燃燒敵人
フレイムウィプス	FLAME WHIPS	55	25	火球好像生物般追蹤敵人
ナパーム	NAPALM	200	32	向敵人上空放出的火球變成無數的火箭射下

水

名稱(日文)	名稱(英文)	威力	MP	效果
フォンテイン	FOUNDTAIN	55	20	從地面噴出水柱
ウォーターレイ	WATER RAIN	190	32	從水球放出高壓的細小水點攻擊敵人
ディスポイゾン	DISPOISON	0	5	以大氣中的水份中和身體的毒素
スクリーン	SCREEN	0	10	用水之力寄宿於身體，提高對火的抵抗力
キュア	CURE	0	27	以清徹的水治療肉傷的傷害和異常狀態

風

名稱(日文)	名稱(英文)	威力	MP	效果
ウインドカッター	WIND CUTTER	75	12	用魔法生出兩把風之刃令敵人無法逃避
アイスクラッド	ICE CRUD	170	18	冰結大氣中水份製造出來的冰塊投向敵人
トルネード	TORNADE	70	25	在大氣中產生龍捲風
フリージング	FREEZING	320	34	利用冷氣冰結空氣中的水份來封鎖敵人
ミサイルシールド	MISSLE SHIELD	0	10	利用圍繞周圍的氣流，中和敵放出的飛行道具威力

土

名稱(日文)	名稱(英文)	威力	MP	效果
アースグレイブ	EARTH GRAVE	75	13	從大地生出的岩槍追著敵人針刺
グランドバーブ	GROUND BATH	35	20	呼喚大地之毒，給予敵人傷害
ウォルカノン	VOLCANON	200	28	從火山球所擊中的地方呼喚出地下溶岩
フォーリング	FALLING	150	35	集結大地與天之星的隕石投下
アースヒール	EARTH HEAL	0	19	以大地之力治癒受傷的身體之同時武器附加令敵人失去速度的力量

光

名稱(日文)	名稱(英文)	威力	MP	效果
ライトニードル	LIGHT NEEDLE	140	13	以鋒利而像箭的光之力打中敵人體內，而貫穿後會作出分裂
フラッシュバインド	FLASH BIND	200	21	空中出現的光之劍向著同一方向針刺敵人
ライトニングボルト	LIGHTING BOLT	100	28	向天空放出神聖的光球，在敵人的位置落下雷電
フラッシュ	FLASH	150	37	放出擁有強勁光之能量的彈頭，而光之彈頭會追蹤敵人
ライト	LIGHT	0	7	用魔法之力集結光源來照明

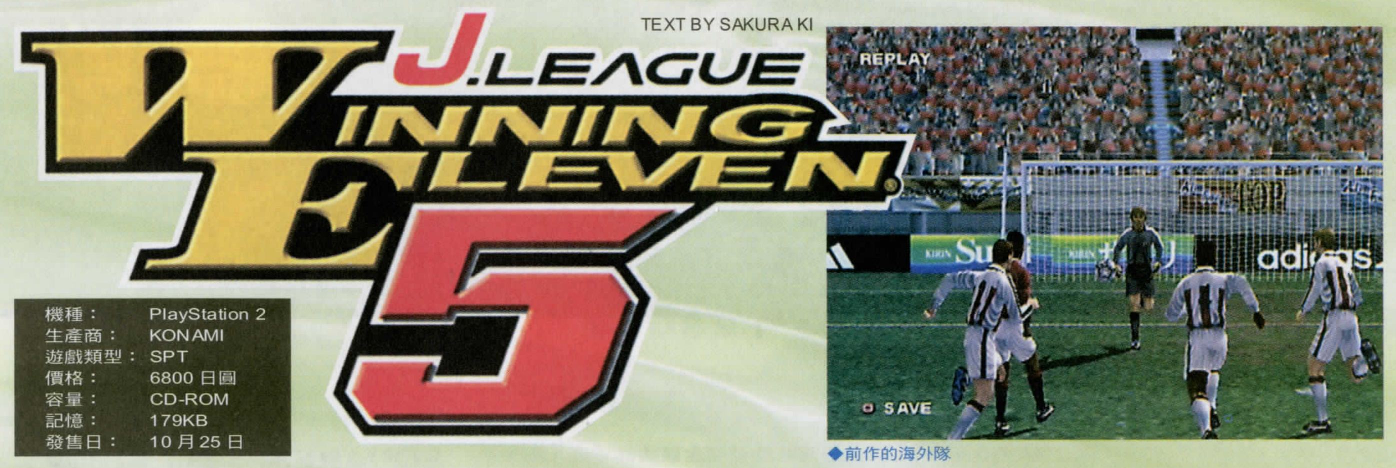
闇

名稱(日文)	名稱(英文)	威力	MP	效果
イラプション	IRRUPTION	45	8	令闇之魔力急劇增加，在眼前爆發
ブラインドミスト	BLIND MIST	50	21	在大氣中的水份附加了闇之魔力，產生黑暗之霧
ダークネスボム	DARKNESS BOMB	80	34	放出由闇所結晶化的球體，而球體會將接觸者捲入
ダーク	DARK	0	8	將四周變成闇之空間，令敵人難於辨別
トランスファー	TRANSFER	0	17	令體內的力量改變，利用精神急降換取肉體一定時間的強化



真的是個「騙財」作品？！

TEXT BY SAKURA KI



機種：	PlayStation 2
生產商：	KONAMI
遊戲類型：	SPT
價格：	6800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	179KB
發售日：	10月25日

◆前作的海外隊

KONAMI 自從95年推出了《WINNING ELEVEN》後，此作成為最受歡迎的家用機足球遊戲軟件，除此之外還推出了不同的續篇和版本。而每一集都會有WORLD SOCCER和J-LEAGUE兩個分別，前者主要是以世界各地的國家隊為題材(後來再加入一些世界著名的聯賽球隊)，後者是以日本本地職業足球聯賽球隊(J-LEAGUE)為題材。為了迎合日本本地和海外不同的玩者，遊戲內的球員和賽事也得到適當的配合。雖然KONAMI這樣做會讓人覺得很「搵笨」，可是每次推出J-LEAGUE版是總會讓玩者覺得做得很好，就算有騙財的嫌疑也只好甘心情願地「奉獻」。究竟PS2首個J-LEAGUE版是否也是這樣？讓筆者發表一下個人意見。

畫面質數進一步提升

從PS來到PS2，畫面當然會細緻和漂亮很多，所以絕不能與前作(J-LEAGUE版本)比較，但究竟和《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5》比較，畫面有沒有提升過呢？首先在比賽中的球員多邊形和貼圖進步了，給人的感覺是立體了，雖然仍難與《VIRTUA STRIKER》作比較，可是已經比前作進步了。

球員能力更細緻

《WINNING ELEVEN》系列中球員的各種能力，以往也只會由1至19來表示，可是由於範圍會比較少，因此球員間的能力分野不夠明顯。這一集將會改變為1至100，能力的範圍大了，設定在球員身上時便能更加細緻，球員的特性更能清楚地顯示出來。不過這樣的設定有一個特點不能不提，由於球員的能力分野十分明顯，因此玩者在選擇出戰陣容時不能隨便，否則被人發現弱點時當心輸了比賽。

更多更真實的動作

《J-LEAGUE WINNING ELEVEN 5》中球員的動作加了很多，無論是傳球、停球、帶球、射球和空中動作，此作比前作WORLD SOCCER版多了很多，細緻程度更勝前作。另外，此作的AI(人工智能)亦做得比前作佳，玩者操控以外的球員，他們的走位和反應出色了，可是因為J-LEAGUG的球員能力值較低的關係(能力數值最多只有80左右)，玩者未必能一下只便發覺，但只要玩明星隊和外國隊便能察覺出來。



◆漂亮的OPENING

過場重播的「精華片段」

另一點筆者覺得很深刻的改變，以前的作品看重播時，多數也是在比賽進行的期間，或者在玩者入球後重播。可是這一集在上半場和下半場完結時(加時完結時也)，也會有半場的「精華片段」重播，除了入球之外，一些精彩而未能入球的攻擊，亦將會安排在這段時間播出(當然如果玩者不想看也能跳過)。這一點令玩者更能投入比賽之上，而且真的很像看電視直播的樣子，可是看多了亦會覺得沉悶，除非有一些非常精彩的入球出現呢。

有點無聊的模擬模式



◆好像賭球一樣的無聊模擬模式

筆者覺得最無聊的模式，就是模擬賽事。玩者可以選擇兩隊球隊(或本週賽事)，然後進行模擬戰。賽果會以「精華片段」表現出來，這模式或許能令日本本土的玩者為自己擁護的球隊作「占卜」，可是海外(包括香港)的玩者來說，投入感和興趣實在不太大，很難會玩這個模擬的模式呢。

隱藏的球隊和球場

遊戲中能使用海外聯賽隊來作友誼賽，加入這點令遊戲的增加了不少的趣味，一向喜歡利用這系列來聯誼的朋友來說，這個是個莫大的好消息。不過由於海外球隊和J-LEAGUE球隊的能力相差很遠，即使是強如盤田山葉，也很難與祖雲達施等強隊比較，到時大家也可能只是使用海外隊呢。

◆以J-LEAGUE為題材



◆精彩的重播鏡頭



◆動作加了很多

次世代角度 angles

TEXT：寒武紀



經營困境下的遊戲廠商
——從遊戲史看今天的出路

遊戲界不景氣，最直接的後果自然是反映在軟件商的赤字成績表之中。過去一年，Namco、Square、Sega、Taito、Atlus等主要遊戲開發商均告出現虧損。另一方面，不景氣亦同時反映在軟件商之間頻頻出現的合作、注資、甚至收購行動。例如Konami便先後注資Success（《Super Light 1500 Series》）、收購Takara以及Hudson；Enix亦注資9920萬日圓入GameArts(《Grandia》)；Namco、Enix、Square互換股權；最近的SCE注資Square等等。正如Konami社長上月景正所言，「遊戲界已進入了淘汰時代。」

不過，廠商在市場裡的起起跌跌，在遊戲歷史上可謂屢見不鮮，而我們亦相信，這些歷史都有其可對今天遊戲界借鑒的地方。

遊戲界先峰的速亡

在任天堂推出紅白機之前，電視遊戲界的第一代君主、美國公司Atari，由70年代中期至80年代初，發展可謂如日中天，其所開發的家用遊戲主機Atari VCS (1978)藉著《Space Invader》(1979／Taito)、《Pit Fall》(Activition) 等作品的爆炸性帶動之下而大受歡迎，可惜之後卻因為劣質作品的湧現而在一夕之間崩潰。

不過，與其說是遊戲軟件質素差導致Atari的衰亡，一般分析都認為最核心的問題是出在當時Atari領導層的失誤。當時擁有Atari經營權、經營電影及音樂業務的Times Warner看見Atari的業積出現問題，不但沒有對症下藥，投資開發更多高質素的遊戲作品，反而認定Atari是一間「敗家」的公司，於是不但撤去了Atari創始人的職務，更對Atari內部的運作嚴加苛刻的監管，除了對員工的服飾和上班時間作出嚴格管制之外，最大的問題是，為了減少赤字，華納大幅削減甚至凍結開發部門的資金，他們所採取的「救急」行動完全是消極的，根本無助改善困局。結果反而墜入了惡性循環，出色的開發人員紛紛離開，繼續推出市面的仍然是大量的劣質遊戲作品。最後Atari終告崩潰。

Atari由最高峰跌至完全崩潰的谷底，前後不過是兩三年的時間。

KONAMI的神話

與剛才所言成強烈對比的，是現時其中一間最賺錢的遊戲開發商——Konami。雖然今天的Konami是數一數二的遊戲開發商，但她亦並不是未遇過嚴重的經營危機的。在1995年，Konami曾一度陷入軟件銷售成績不振的困境，更出現高達159億日圓的巨額赤字，對於當時每年平均銷售額介乎270億日圓左右的Konami而言，這個赤字數字實超過Konami所能承受（SCE給Square的救急注資亦只不過是149億日圓！）。

當時，Konami的創立人上月景正重反前線擔任社長的職務，雖然面對逆景，但上月不但沒有減縮有關的投資，相反，他進一步擴大開發部門、進行分社化、對公司內部的論功行賞、薪酬制度等進一步強化，重重政策都是進取和積極的。結果，94-95年業務跌至谷底之後，96年度Konami便已迅速返回黑字預算。在2000年的財政年度，Konami的全年盈餘已達217億日圓。

今天，Konami已成為遊戲界之中經濟實力最強、開發部門最為穩健的軟件開發商之一，除了遊戲業務之外，Konami更先後注資玩具生產商Takara、健身中心People (現Konami Sport)、軟件商Success (Super Light 1500 Series開發商)以及Hudson (註1)等，積極發展遊戲以外的其他業務，相信本年度Konami的業績仍然會非常豐厚。

Konami與Atari對於今天的軟件商而言正好是一正一反的教材。在遊戲界裡，可以說根本不存在所謂「穩守」的策略，軟件商只有不斷進取推出創新的遊戲作品，才能得以維持繼以有更大的發展，否則的話，最終只會步入衰亡的道路。同樣的道理亦適用於現時正處於劣勢的軟件商，她們唯一的出路仍然是進取不斷尋找能夠引起玩者興趣的新遊戲元素，否則的話只能等待被兼併甚至倒閉。

SQUARE的「義」與「理」

再談SCE注資Square。雖然我們很容易會假設SCE注資Square之後，Square將「不能夠」為PS2以外的其他主機製作遊戲，但正如SCE社長久多良木健所言：「我們沒有要求Square只為PS2開發遊戲。」因為SCE並沒有這樣的權力，事實上，SCE所擁有Square的18.6%股權中的「18.6%」這個數字可能並非出於偶然。根據擁有國際公認的會計準則，擁有股權少於20%的股東並不能對企業的營運和政策作出實質上的影響，亦即Square其實有絕對的自主權作出一些即使可能對SCE不利，但對Square本身的利益有重大意義的經營策略。為什麼SCE不索性向Square注入更多的資金？而使自己處於「18.6%」這個尷尬的境地？有關雙方之間的交涉過程我們無需要作出太多的推測，但可以肯定的是，這對Square而言是一個最佳的方案，因為這代表Square仍可為自己保留一條多平台的後路(註2)。

SCE與Square之間的關係，可能並不如我們最初所設想般絕對，Square所說的「沒有計劃為PS2以外的主機推出遊戲」，背後所包含的「義」要比「理」更重。

那麼，什麼時候「理」的重要性才能超越「義」呢? 相信唯一的可能性是當PS2這個單一平台再不能夠為Square帶來「令人滿意」的收益 (例如FF受歡迎程度下降等) 之時。至於這一天何時會 (或是否會) 來臨，相信只能夠放眼未來了。

※ 註1：雖然Hudson在遊戲市場已退守二三線角色，但在80年代中後期，其與NEC所開發的PC-Engine主機、《Bomber Man》等遊戲系列，曾令Hudson成為年賺400億日圓的巨型企業，但後期由於Hudson的主要伙伴銀行宣佈破產、又欠缺更多出色的遊戲作品，業積便開始可滑，2000年全年Hudson的盈餘只有約70億日圓，面對日益高漲的次世代主機開發費用，有限的資金難以讓Hudson有更大的突破。最後被併入Konami的版圖之內。

※ 註2：筆者曾於上一期的「Editorial」中作過有關的討論。



天堂路

任天堂電視遊戲歷程的再發現

第7回

COLUMNS　TEXT BY 寒武紀 <<

上一回我們談到，史上第一部街機遊戲「Pong」(1972 / Atari) 在美國的成功，以及第一部家用遊戲機「Odyssey」(1972 / Magnavox) 的問世，引起了日本玩具業界的注視和興趣，日本公司Epoch便成為了日本第一間生廠遊戲主機「TV Tennis」(1975) 的廠商。而三菱電器向任天堂提出的遊戲主機開發合作計劃，山內在以「主機售價必需合理」作為條件之下，便答應了有關的提案。1975年起，為期兩年的開發工作便正式展開。

低價格戰略震驚業界

正如剛才所言，山內認為主機要獲得成功，關鍵在於主機的售價必需大眾化。事實上，當時已經在日本推出的遊戲主機售價頗高，約為二萬日圓左右的水平 (「TV Tennis」的售價為19,800圓)，而山內則下令旗下的開發部門，表示新主機的目標售價「必需低於一萬日圓。」任天堂與三菱兩方面的開發人員面對如此非比尋常的開發目標，進行了長時間的蹉商，希望尋找出折衝再折衝的方案。而結果卻可以說是成功與失敗各佔一半。

1977年7月8日，任天堂遊戲主機的第一炮、「Color TV Game 6」以及「Color TV Game 15」(下簡稱「6」和「15」) 於同日發售。而且，「6」更以9,800日圓的低價推出，使當時行內的其他對手都為之震驚。

史上第一部蝕本主機

不過，雖然「6」和「15」表面上屬於兩個型號，但其實兩部主機硬件配置是完全相同的 (生產成本自然亦相同)，兩部主機均內置了總共15款遊戲。任天堂只不過是刻意將「15」中用來選擇遊戲的其中9個按鈕廢除，並以「6」的包裝出售。此舉的目的是，山內希望借助「6」9,800日圓的蝕本價引起大眾的話題並建立聲勢，再從「15」(售價為15,000日圓) 的銷售中真正賺取利潤。

山內的策略是成功的。Color TV Game系列總共售出了超過100萬部，其中「15」的銷量遠遠比「6」為佳。可以說，「6」是史上第一部以蝕本價推出市場的遊戲主機。

雖然Color TV Game內收入的遊戲種類大部份均為Atari公司過去的開發成果 (見右圖)，但任天堂為這些單純的遊戲作品添加了額外許多豐富的元素，例如Time Attack、不同種類的雙人對戰模式等，博得了玩家的歡迎。

第一次主機大戰的導火線

Color TV Game系列的成功促使當時的日本遊戲界中以領導者自居的Epoch (日本第一部遊戲主機TV Tennis開發商)加速其後繼主機的開發工作，而Bandai、Tomy、Takara等大型玩具商、甚至我們熟悉的世嘉亦紛紛展開了類以的主機開發計劃，Color TV Game系列引發了八十年代初期、亦是最早期的主機大戰。（待續）

「山內博」與「山內溥」

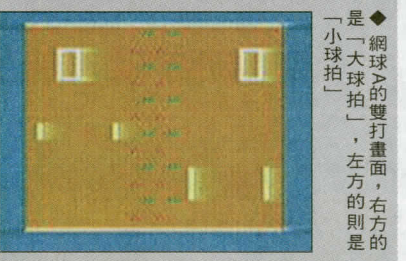
1977年除了是任天堂第一部遊戲主機推出的一年之外，亦是山內博社長踏入50歲的一年。山內更是在這一年改名為山內「溥」。據說他是在一次查閱電話簿的時候發現許多與他同名同性（「山內博」）的人，於是便起了改名的念頭。現在看來，正是從這一年起，任天堂漸漸脫離持續多年的經營困境進入佳期，不知這又是否是山內自己的預感？



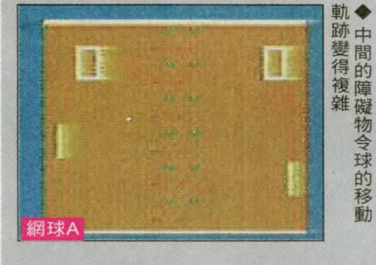
◆COLOR TV GAME 15 (1977年7月8日 / 15,000日圓)



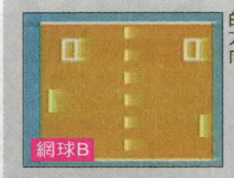
◆主機中間位置的各種操作按鈕，最右方的便是選擇遊戲類型的控制裝置



◆網球A的雙打畫面，右方的是「大球拍」，左方的則是「小球拍」



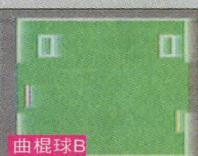
◆中間的障礙物令球的移動軌跡變得複雜



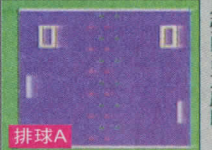
◆即使擊中中間的虛線亦不會改變球的方向

曲棍球 A

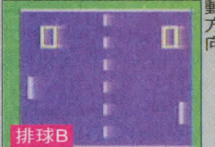
◆除了障礙物之外，Goal的闊度亦狹窄了



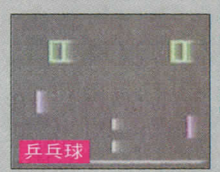
◆中間沒有任何障礙物



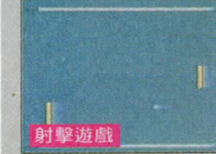
◆擊中障礙物便會反彈回己方版圖



◆擊中中間的虛線同樣會改變球的移動方向



◆中間下方的障礙物便是「網」了



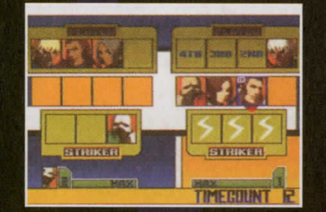
◆玩者可以控制右方球板的闊度

註1：Atari是另一個極富傳奇色彩的遊戲廠商，由於此專欄以任天堂為主題，許多有關Atari在這段時期的發展都會省略不談。但剛巧本期的「次世代角度」亦有題及Atari的一些資料，有興趣的讀者可以略為參考。

THE KING OF FIGHTERS 2001 系統解說

望穿秋水，《KOF2001》將於11月中現身香港！各大《KOF》高手又可以磨拳擦掌，再次激戰一番了。而這次「NESTS完結篇」除了新人物新BOSS之外，還有不少系統上的修改，就讓筆者於此一一為大家介紹。

編隊系統 TACTICAL ORDER SELECT



《KOF2001》與之前有一個很大的分別，就是揀人後編隊時，會有隱藏的攻防力影響，另外根據Striker數目，Power計的長短及Power Stock也有分別，而Striker的排位會影響後述的Striker系統。

落場人數與Power計對應表

落場人數	Power Stock上限	長度	貯氣次數（註1）
1人	4		5次
2人	3		6次
3人	2		8次
4人	1		10次

註1：次數是以K'的跳C+D（被擋）為準計算。

落場人數與攻防力的關係

攻擊側	防守側	K.O.必要次數（註2）	攻擊側	防守側	K.O.必要次數（註2）
1人	1人	9	2人	1人	10
	2人	8		2人	8
	3人	8		3人	8
	4人	8		4人	8

攻擊側	防守側	K.O.必要次數（註2）	攻擊側	防守側	K.O.必要次數（註2）
3人	1人	13	4人	1人	19
	2人	10		2人	13
	3人	8		3人	10
	4人	8		4人	8

註2：次數是以陳國漢使用遠距離立C為準計算。落場人數相同的話，攻擊力會相應調整。

STRIKER系統大變格！





事關前作《KOF2K》出現了《King Of Striker》這個「殺死人」的別名，因此《KOF2001》的Striker系統大幅更改就成了意料中事。除了新加入的「Cancel Striker」之外還有什麼改變？在此為大家全面剖析！

一般 Striker 系統運作



◆「呼叫Striker動作」仍在之餘，與上集同樣有無敵時間。

Striker的基本系統，與《KOF2K》相比，有四個更改了的地方。首先是使用Striker的次數不再受「Striker Bomb」限制，因為被廢止了。取而代之的是使用Striker會消耗一個Power Stock，這亦可說是解釋了Striker數與Power計的關係。（←無Striker就慢慢出超必，屈你用Striker乎？）

另一個修改的是叫Striker的方法，若多過一個時，控桿加BC鈕以選擇不同的Striker，拉後是叫畫面邊的那個，回中或拉下則是中間的Striker，推前便是畫面內那個。另外那位置的Striker已叫過一次，再輸入同一指令時會以特定次序出另一個Striker。次序如下，推前BC：右→中→左、回中BC：中→右→左、拉後BC：左→右→中。除非使用「Cancel Striker」（後述），否則每次只能出一個Striker。



◆即使上集是輔助型Striker也好，今集全都是攻擊動作…

第三個修改是Striker動作，《KOF2001》中所有Striker都是攻擊動作。

最後是攻擊Damage修正，當Striker打中對手後，追打成功駁出連續技的話，該人物在連續技中的所有攻擊，會作出約65%的Damage修正，各大「King Of Striker」務必記得。

Cancel Striker



◆只要對方在地面中招便可，因此可以由空中攻擊發動。

Striker系統中最重要的一環，非「Cancel Striker」莫屬，簡單點說其實是《KOF2K》中的「Active Striker」系統轉化出來。運作上其實是與一般的Cancel相若，只是由Cancel使出另一招攻擊，變成Cancel叫出Striker而已。成立條件比普通Cancel嚴一點，是「向在地上的對手攻擊打中or被擋」，即是說本身可以由空中向地上的對手攻擊再Cancel Striker，只要對方並非Guard Cancel或者緊急迴避就無問題。



◆第一個叫出來Damage並不大…但第三個打中的話可扣五分一體力！

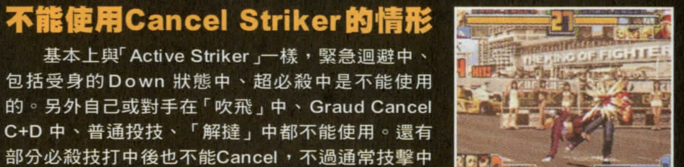
可能看官到此會覺得這「Cancel Striker」沒什麼大不了，不過《KOF2001》有多人Striker的關係，「Cancel Striker」可引出「Striker連出」再達到「Striker連續技」這一點。即是主體→Cancel Striker→主體→Cancel Striker達成連續技，只要有足夠的Power Stock便可。不過也有限制，就是「每一招只可Cancel叫一個」，要達到Striker連續技，主體要每次用不同招Cancel才可。另外這個「Striker連招」有一個特點，是「根據次序Striker的攻擊力會增加」，即是說第二人及第三人的攻擊力會加強，成立條件是之前一個Striker在場時叫下一人便可，而第一個怎樣都不會加攻擊力的。



◆若「Striker連出」斷了的話，整體的傷害當然會減少了。

因為上述這個條件，所以會出現畫面上超過一個Striker的情形。還有要注意的是，Striker攻擊力的增加率，會根據是那個人物及其次序而有分別的。40人個個不同，好好研究吧！

不能使用Cancel Striker的情形



◆King的「Mirage Dance」是其中一招不能Cancel Striker的必殺技。

基本上與「Active Striker」一樣，緊急迴避中、包括受身的Down狀態中、超必殺中是不能使用的。另外自己或對手在「吹飛」中、Graud Cancel C+D中、普通投技、「解揵」中都不能使用。還有部分必殺技打中後也不能Cancel，不過通常技擊中後的硬直並不受影響。

使用例（圖中的K'）





後BC（叫出蔡寶奇）→近距離立C→前B（Cancel叫出Angel的混合輸入）→回中BC（叫Kula）→對手浮空中Heat Drive



●發售商：SUN Amusement ●發售日：11月中（日本已推出） ●遊戲類型：FIG ●使用底板：MVS ●完成度：100%

《KOF2001》連續技必備！WIRE DAMAGE 及 SUPER CANCEL

與連續技有關的系統，加入了新的「Wire Damage」及由消失了的「Counter Mode」中抽出了「Super Cancel」，這兩個東西對連續技都很重要的啊！

Wire Damage 是什麼？

其實以最簡單的去解釋「Wire Damage」，就是「吹飛撞牆反彈」。當Wire Damage發生時，中招的一方會自動吹飛撞牆，然後以拋物線落地。由於是拋物線移動的關係，所以是可以追打的，而判定與平時必殺技浮空後追打很相似。結果Wire Damage後的追打，就只有使用可作出「空中追打」特性的攻擊才可成立，現時知道大部分「昇」系必殺技，及部分有對空判定的超必都可以這樣做。

而要Wire Damage出現，是需要使用指定的攻擊才可，「Wire Damage發生技」並非所有人都擁有的，還有一些人物是擁有一個以上，詳細請參考附表。另外根據發生條件，「Wire Damage發生技」可分為兩種：Critical Type及Counter Type。



Critical Type

Critical Type是指，只要打中便會發生Wire Damage的技。當然也有一些多段技（如李香緋的「超白龍」），是在特定的段數中才出現Wire Damage效果。遇上這些情況時，即使特定Hit以外打中了，也不會出現Wire Damage效果。



Critical Type「一中就有」，當然使用率會較高。

Counter Type

Counter Type即是達成Counter Hit，才會出現Wire Damage效果的技，平常打中並不會出現效果。其實有不少是要靠點氣，才會有Counter Hit達到Wire Damage的技存在。如Vanessa的MachineGun Puncher第三發，或者雛子的Striker結束時。

究竟為何要分兩種？其實看看附表也會略知一二，例如大門五郎的「跳C+D」（即空中超重擊）本身已很惡，若沒有作出分類，全數改為打中便有Wire Damage效果的話，那恐怖的程度可想而知…



Counter Type與其說是Counter，說是製造反擊機會會更貼切。

WIRE DAMAGE 發生技一覽

●Critical Type

人物	技
紅丸	反動三段蹴
真吾	月肘（當身成功時）
Vanessa	Puncher Straight
Ralf	Galactic Phantom
獠	輕暫烈拳
Robert	極限流連舞腳
雛子	Hatakikomi
香緋	超白龍
K9999	Striker 攻擊
雅典那	Striker 動作
鎮元齋	弱轟炎招來・改
拳崇	Striker 動作（挑撥部分）
陳國漢	鐵球大暴走（踢技結束時）
Mei Li	神獸腳
	C+D（HERO MODE）

●Counter Type

人物	技
K'	One Inch
Maxima	Vapour Cannon
麟	重驂（第三段）
	重羅殺（第三發）
紅丸	居合蹴（收腳時）
大門	跳C+D
庵	Striker 動作
Vanessa	MachineGun Puncher（第三發）
	Striker 動作（結束時）
Seth	重昇陽
Ramon	Rolling Soul Bat
Heidern	地上C+D
雛子	Striker 動作（結束時）
Kula	One Inch
	Critical Ice
	Counter Shell
Foxy	C+D（地上或空中）
Mei Li	輕Mei Li手～刀！
	Striker 動作



對手被擊中後吹飛到牆邊再彈出

利用超必「雷光拳」便達到追打的效果

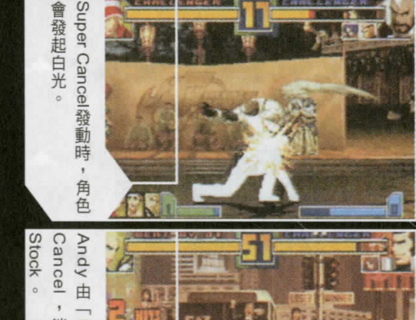
居合蹴的追加技反動三段蹴，有Wire Damage的效果。

Super Cancel 回歸！

其實在《KOF2K》中有用Counter Mode的話，都會知道Super Cancel是怎麼一回事。Super Cancel是指Cancel特定的必殺技（或部分不能通常Cancel的特殊技），使出超必或者MAX超必的系統。今次使用Super Cancel時，是會消費一個Power Stock的。即是說Super Cancel成立的話，最低消費兩個Power Stock，駁MAX超必的話更是消費三個Power Stock。但是並沒有公開那些必殺技可以進行Super Cancel，現時所知的除了是必殺技或特殊技之外，與Wire Damage一樣，某些多段技是在指定的段數才可Super Cancel的。

而Cancel後是使用那招超必或MAX超必，基本上是沒有限制的，只要是使用了對應Super Cancel的必殺技，便可Cancel使出超必，當然那時候未達到使出超必的條件時，怎樣Cancel也不能使出超必啦！不過也有指定超必的必殺技存在，現時知道有兩招，分別是金的「弱霸氣腳」及Blue Mary的「M.Snatcher」。弱霸氣腳指定Cancel駁鳳凰腳，而M.Snatcher則指定駁M.Dynamite Swing。記著這兩招是不能以其他超必作Super Cancel的。

另外有一招是兼備Wire Damage及Super Cancel效果的技，就是Robert的「極限流連舞腳」。這一招最後一腳是有拆解擋格的效果，還可Super Cancel。即是對方一擋這腳的話，便可Super Cancel請他吃一記無防備的「龍虎亂舞」囉。



Super Cancel發動時，角色會發起白光。



配合連續技，在最後來個Super Cancel以帶來大傷害。



Andy由「下顎」作Super Cancel，消費一個Power Stock。

Cancel使出MAX超必「超裂破彈」，最後共花了三個Stock。

text by 阜林

FOXY

刀鋒銳利的女劍士

特殊技	
七種金屬	→+A
七種礦物	↘+A
七重循環	→+B
七重蒸餾	↘+A
必殺技	
獨角獸之角	↓↘→+A/C
PLANINULIM	→↓↘+ A/C
(1)知惠之樹	↓↘→+ B/D
→月之銀	(1)的滑行途中→+A/C
(2)開始之樹	→↘↓↙←+ A/C
→諾亞之記憶	(2)途中 A/C
→七重之星	(2)途中 B/D
超必殺技	
白鳥之詩	↓↘→↓↘→+ A/C
MAX 超必殺技	
惑星之祈	空中↓↘→↓↘→+ AC

基本戰法

當敵人在地上時用6+A和6+A>3+A來遠距離牽制，命中後CANCEL知惠之樹。如果敵人跳起進攻，則用3+A和C+D CANCEL必殺技來對抗，用跳躍C+D將敵人擊落也可。


利用長距離的攻擊削去敵人體力！

必殺技介紹

■ **獨角獸之角**

飛行道具，出招慢但收招快。命中後敵人會爆炸，但爆炸前會有一段硬直時間，可以用其他招式追擊。

■ **開始之樹**

用劍向前刺的突進技，牽制力極高。

■ **諾亞之記憶**

開始之樹命中後這招也會連續命中，即使被擋敵我雙方也只是五五波，在畫面邊命中時還可以繼續追擊！

■ **七重之星**

有GUARD POINT的招式，通常只會在開始之樹被敵人回避後使用。

■ **PLANINULIM**

對空技，用輕、重拳出均有無敵時間，用輕拳使出時在遠距離被敵人擋了也沒有虛位，對地性能也佳。

■ **知惠之樹**

滑行使出下段斬。被擋後也是五五波，輕腳出招較快，重腳出招移動距離則較長。在滑行時有回避飛行道具的特性。

■ **月之銀**

對手不能蹲下防禦的空中旋轉攻擊，但被擋後一定會受到反擊。和知惠之樹是二擇。

■ **白鳥之詩**

亂舞技，出招快而且對空中的敵人也有效，不過無敵時間在攻擊判定出現時便消失，不能用來對空，主要是在連續技中使用。

■ **惑星之祈**

在空中回旋斬並產生衝擊波，但不是中段攻擊，比白鳥之詩難用。

連續技

蹲下B X 3>→+A>CANCEL 開始之樹>
SUPER CANCEL 白鳥之詩
C+D（COUNTER HIT）>惑星之祈


地上和空中的C+D在COUNTER時會產生WIRE DAMAGE


知惠之樹可以在飛行道具下面穿過


輕的PLANINULIM對地面上的敵人也是超強力

ANGEL

超技術型打擊技角色！

特殊技	
SENSELESS CHARTER	→+B
AT THE RESTAURANT	空中↓+D
必殺技	
RED SKY YAPONESIA	→↘↓↙←+ B/D
MAD MURDER ROULETTE	近距離←↓↙+B/D
(1)FORMALIST BLUE	↘+ B
UC 始動技	
→七寸 OF THE WORLD	(1)之後B
→ WELCOME TO 龍宮	(1)之後 A
REPUN KAMUY	↓↙←+A/C
BEYOND THE FLAMES	←↙↓↘→+B/D
UC CIRCLE 技	
BYEBYE 龍宮	↑+A/C
SHELTER FROM THE STORM	↑+B/D
BUGGY AND COFFIN	→+A/C
WITH A LAMP FOR THE PASSWAY	→+B/D
A TRAIN TO SEE CHERRY BLOSSOM	↓+A/C
IMPORTANT SYMPTOM	↓+B/D
UC 結尾技	
CROWN UNDER THE SKY	→→+A/C
STATE OF HEATHAZE	→→+B/D
A FULL MOON EVENING	↓↙←+A/C
RIDE YOUR CYCLE	←↙↓↘→+B/D
RED SKY OF YAPONESIA	→↘↓↙←+B/D
A GARDEN TO PLAY WITH GHOSTS	←↓↙+B/D
超必殺技	
LOYALTY TEST FOR THE REBELIST	UC CIRCLE 技中←→↓↘+A/C
THE UNIDENTIFIED VICTOM CONSCIOUSNESS	←→↓↘+ B/D
MAX 超必殺技	
LOYALTY TEST FOR THE REBELIST	UC CIRCLE 技中+←→↓↘AC 同時按

基本戰法

利用「跳躍↓+D>近距離C>CANCEL FORMALIST BLUE」來進入UC是ANGEL的常用手段。之後利用下述的連續技去熟習UC的用法，再慢慢找出有效的UC連攜吧！


如果玩者想打敵人背脊，可以選擇用跳躍C作始動

必殺技介紹

■ **RED SKY YAPONESIA**

向前DASH後用看不見的打擊技作攻擊，表面好像是投技但判定為打擊技。

■ **FORMALIST BLUE**

下段回旋踢，可以接上UC始動技是它的優點。

■ **MAD MURDER ROULETTE**

指令投，命中後可以用RED SKY YAPONESIA來追擊。

■ **THE UNIDENTIFIED VICTOM CONSCIOUSNESS**

當身投超必殺技，敵人是在地面出招或者空中出招均可用這招接住反擊。

UNCHAIN

UNCHAIN CIRCLE（以下簡稱UC）是ANGEL獨有的連攜系統。UC基本上是由「UC始動技>UC技（最多六HIT）>UC結尾技」三部份所組成。只要玩者依照這個次序去出招，即可以創出自己獨有的連攜技！

BYEBYE 龍宮
↑+A/C
上段拳

WITH A LAMP FOR THE PASSWAY
→+B/D
中段腳

A TRAIN TO SEE CHERRY BLOSSOM
↓+A/C
下段拳

IMPORTANT SYMPTOM
↓+B/D
下段腳

BUGGY AND COFFIN
→+A/C
中段拳

SHELTER FROM THE STORM
↑+B/D
上段腳

在UC始動技之後可以接上任何一招UC技，之後玩者可以再順著圖中的箭咀之方向繞一圈（方向決定後便不能改變），而任何一招UC技都可以接上UC結尾技（↑+A/C和↑+B/D要接結尾技的話，它本身一定要是UC的第六HIT，即是說玩者必須先在UC技中走完一圈才可）。

基本上UC內的中段攻擊和GUARD不能技出招都比較慢，敵人很容易截擊得到，因此想出齊六招UC技是不太可能的。

THE UNIDENTIFIED VICTOM


CONSCIOUSNESS是唯一可在通常狀態使用的超必

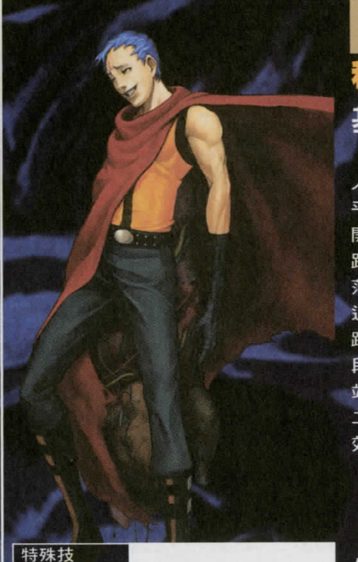

在UC中才能使用的超必LOYALTY TEST FOR THE REBELIST，入力相當困難

連續技

近距離C>CANCEL FORMALIST BLUE>(WELCOME TO 龍宮> A TRAIN TO SEE CHERRY BLOSSOM> CROWN UNDER THE SKY)> RED SKY OF YAPONESIA

（　）內為UC的部份





K9999

和K' 完全不同的力量型角色

基本戰法

K9999是擅於在中距離牽制，在敵人有虛位時就作出狠狠一擊的角色。在平時就用遠距離D或C+D來接上「滾開！」，盡量保持和敵人之距離。敵人跳過來的話就用輕的「割呀！」將之擊落，C+D也可以兼作對空之用。在接近戰時，用蹲下B和中段的近距離站立D來做二擇十分有效。



C+D判定長、距離遠，是主力的牽制技

特殊技	
很吵呀！	→+A
必殺技	
滾開！	↓↘→+A/C
割呀！	→↓↘+A/C
超必殺技	
月…	↙→↘↓↙←↘+AC

必殺技介紹

■滾開！

可放出衝擊波的飛行道具，射程約為畫面的三分二左右。輕拳出招的話有5 HIT，強拳出招則有6 HIT。其飛行速度不高，是牽制的主力。主要用法是在中距離突然使出，或者是在C+D空CANCEL後使用，在近距離C被擋後用來補虛位也可以，連續使用也沒有大問題。這招由於HIT數高(第一至四HIT不會KNOCK BACK)，儲氣能力非常好。

■割呀！

在斜上方產生火炎的對空技。輕拳出的話是單發技，在攻擊判定出現前為無敵，因此不會被敵人擊潰，至少都會一齊中。除了用來對空，在地面上也可以用來截擊敵人的連攜。用重拳出的話是二段技，雖然沒有了無敵時間，但第二發命中時敵人會浮起，這時可以用其他招式追擊，例如超必「月…」。基本來說用來對空的話就用輕，先讀了對手的行動時才用重來搏取較高的回報。

■月…

將自己的力量以月亮的形狀放出。由於出招比較慢，不太適宜單獨使用，反而用作連續技會比較好。例如在→+A後SUPER CANCEL使出，又或者是在直「割呀！」或STRIKER浮起敵人時使用。不過由於指令比較麻煩，CANCEL時要手部一定要靈活……

連續技

跳躍A>蹲下B>蹲下A>CANCEL →+A>SUPER CANCEL 月…

重割呀！（第二下命中後）>月…



→+A也是K9999的主力技，在通常技之後CANCEL使出最佳



滾開！是主力的飛行道具，被擋後也沒有問題



月…可以在→+A之後CANCEL使出，但CANCEL需要很高的技巧

MAYLEE

活用兩個不同的構式！

標準模式中的招式	
特殊技	
構式變更	ABC 同時按
空剎擊	→+B
必殺技	
(1)三連腳（回旋踢）	↓↘→+B/D
(2)三連腳（腳踝）	→↓↘+B
(2)三連腳（下段踢）	→↓↘+D
→(3)三連腳（後回旋踢・標準）	→↘↓↙←+B
→(3)三連腳（後回旋踢・HERO）	→↘↓↙←+D
＊三段攻擊的連攜模式：(1)(2)(3)、(1)(3)(2)、(2)(1)(3)、(2)(3)(1)	
我打反襲	→↘↓↙←+B/D
超必殺技	
流月臨腳	↓↘→↓↘→+B/D
神獸腳	↓↙←↓↙←+B/D

HERO 模式中的招式	
特殊技	
構式變更	ABC 同時按
HERO 受	→+A
SLIDING	↘+B
必殺技	
FULL SWING CHOP	↓↘→+A/C
MAY LEE CHOP!	↓↙←+A/C
MAY LEE KICK!	空中↓↘→+B/D
MAY LEE BREAK	近距離→↘↓↙←→+A/C
超必殺技	
MAY LEE DYNAMIC!	空中↓↘→↓↘→+A/C
MAX 超必殺技	
MAY THE END	↓↘→↓↘→+AC 同時按

基本戰法

在標準模式時主要是用遠距離B、蹲下D、→+B等攻擊來牽制，再找機會用蹲下B開始連續技。在各種通常技之後玩者都可以按A+B+C來改變構式，並同時減低自己的硬直。進入HERO模式後，站立C和蹲下D是主要的牽制技。站立C>CANCEL輕FULL SWING CHOP是十分有效的連續技，被擋後也能用構式改變來消減硬直。十分有效。

在中遠距離可用站立B來封位

必殺技介紹

■三連腳（回旋踢）

二連HIT的腳技。可由輕攻擊接上成為連續技。

■三連腳（腳踝）

出招比較快的中段技。

■三連腳（下段踢）

固名思義是下段攻擊，和腳踝是二擇。

■三連腳（後回旋踢）

在稍為向後縮之後，再用回旋踢來攻擊。按D出招的話之後會進入HERO模式。

■我打反襲

當身技。它可以接住敵人上中段招式並立即反擊，之後還有繼續追擊的機會。

■FULL SWING CHOP

強攻擊駁輕的FULL SWING CHOP是連續技，重的FULL SWING CHOP則不能如此作，但在命中後會產生WIRE DAMAGE。

■MAY LEE CHOP!

向斜上方稍為小跳並用手刀攻擊敵人。

■MAY LEE KICK!

一邊旋轉一邊向敵人突進的腳技，會多段HIT而且最後一HIT是站立GUARD不能技

■MAY LEE BREAK

指令投。

■流月臨腳

突進系亂舞技，但問題是完全沒有無敵時間。

■神獸腳

中段超必殺技。最後一HIT有WIRE DAMAGE，之後還可以繼續追擊。

■MAY LEE DYNAMIC!

空中專用突進系亂舞技。

■MAY THE END

由輕攻擊可以CANCEL接上這招成為連續技，非常強力。



三連腳是MAY LEE連續技的中心招式



強FULL SWING CHOP雖然出招慢，但其WIRE DAMAGE非常吸引



「風雷電？」HERO模式時的超必MAY THE END

連續技

蹲下B>蹲下A>CANCEL 三連腳（回旋踢）>三連腳（下段腳）>三連腳（後回旋踢）

蹲下B X 4>CANCEL MAY THE END

我打反襲>CANCEL 構式改變>MAY LEE DYNAMIC!



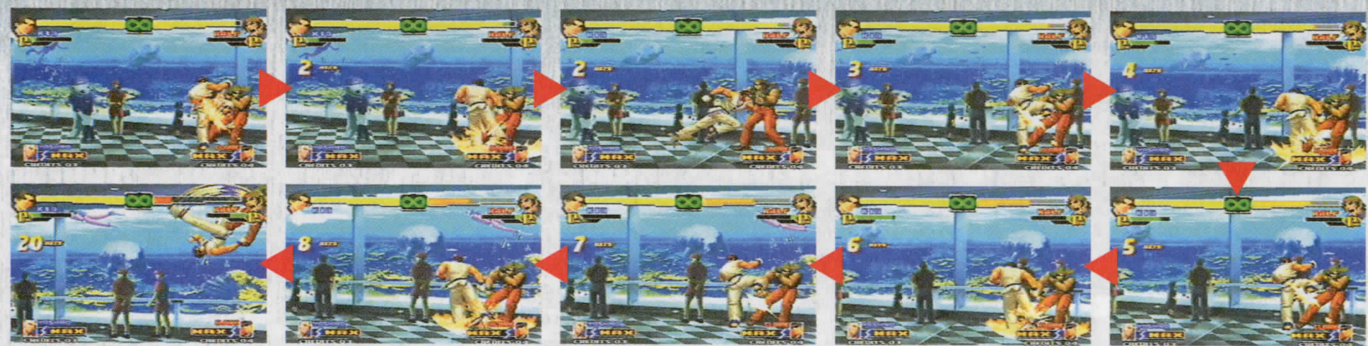


生產商：SNK
底版：MVS
AC
© SNK 2000

～ KOF2000 連續技最終特集 ～

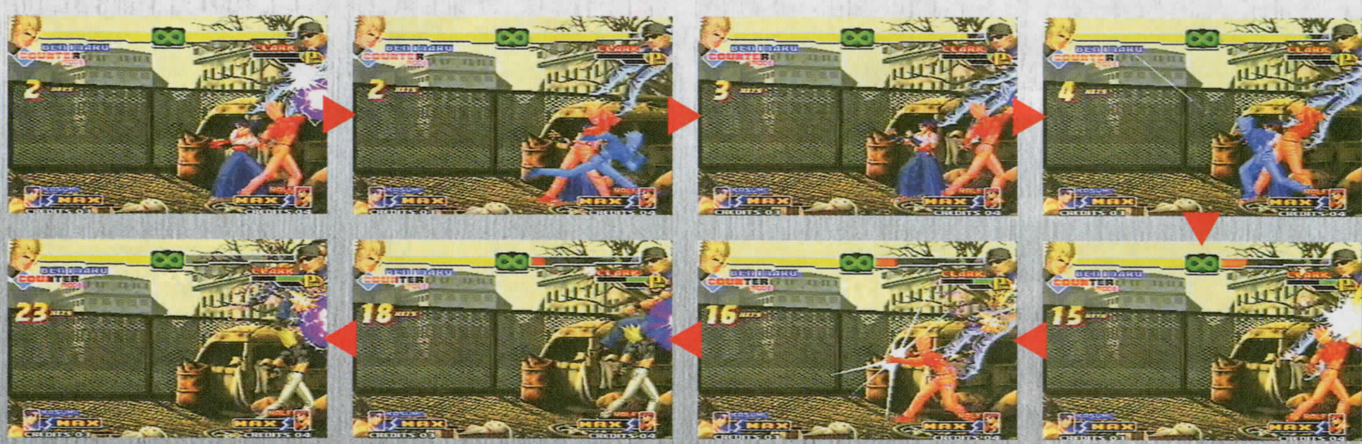
想要力量嗎?若想要力量我便給你!!!為了迎接2001 及送走這個2000 的失控 世界，所以在此回顧朕在 2000 中最後發現的連續技。不論2000在對戰時是否公平，但一定是歷年來連續技最多的一集，不要來來去去也是用黑鬼、JOE及裏 八神這一些STRIKER~ 去試試其他吧!!!今期先為大家介紹朕最常用及喜愛的兩個STRIKER~香澄 及 七枷社，如果2001還未推出可能還有下一期!!!（注意~有一些連續技是對手死了也繼續連下去的，在實戰時是可分開使用）
若各位對以下連續技有疑問請到朕的討論版 http://starcombo.ihkb.com/index.php 若有時間朕必定盡力跟進!!!
最後因為朕又遲寫編者話所以在這裡花小小位講兩句~謝謝公主給朕的兩份生日禮物，朕必定好好珍惜，但希望公主不要再亂來了........這是朕的生日願望!!!

個人連續技 金



無超必狀態：[跑前C（1 HIT）>> 霸氣腳（CANCEL）] x N >> 鳳凰腳 !!!

紅丸



CM 版邊：[上雷刃拳（2 HIT 空中HIT）>> 幻影HURRICAN（移動用）]x N >> 上雷光拳 !!!



ATHENA



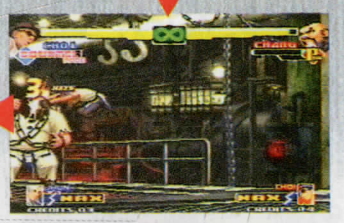
CM/AM 版邊：←↙↓↘→+A / C >> 空中↓↙←+B x N !!!

蔡寶奇



對陳國漢版邊限定 CM：[下 A x 2 >> JC (3 HIT)] x N >> 下 A x 2 >> 重龍卷疾風斬 >> 真！超絕輪回轉突刃 !!!

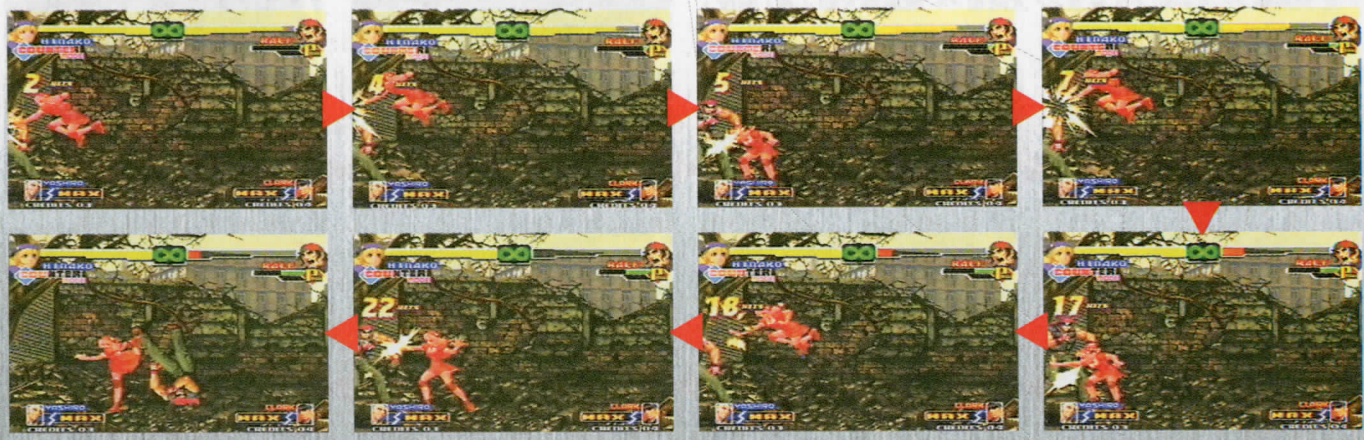






四條雛子



版邊：JD (2 HIT) >> JD (2 HIT) >> (下 A >> JD (2 HIT)) x N >> 下 A >> →+B >> B >> 掛投 !!!



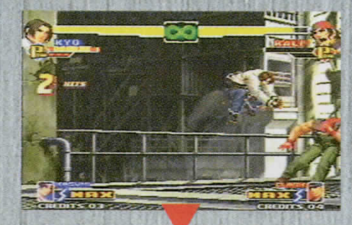
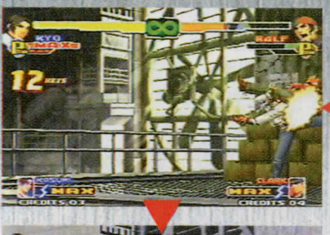
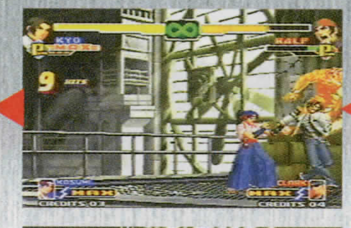
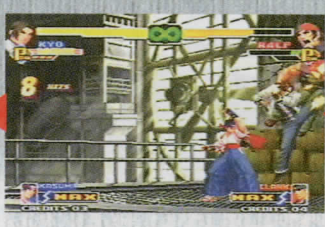
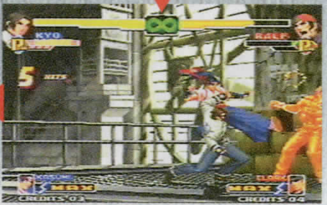
STRIKER 香澄

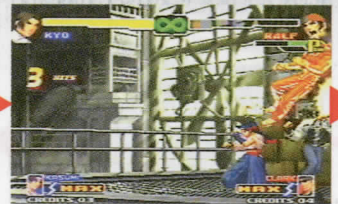
STRIKER 簡介

香澄 是一個攻守及連續技也十分強的STRIKER ，而且可以用來扣對手氣，在對紅丸那些以CM 攻擊對手的角色時十分實用。S 香澄 的連續技主要是在版邊時使用，踢出時是不能用來空中追擊的(同時間HIT 除外)，擊中也不能追打，所以連續技主是用在挑撥時的第二HIT，第二HIT是可以在任何沒有追打判定時的中招動作時作出追打(如JCD之後)，相反有追打判定的是不能用來追打的(如重 七十五式之後)，最後由於香澄的收招相當快，所以很多時可以在一招之中可以接上多次香澄。

京

版邊：J↓C >> J↓C >> 毒咬 >> 罪詠 >> S 香澄 >> 重 七十五式改 >> 輕 鑠鐵 >> 荒咬 >> 九傷 >> 七瀨 >> S 香澄 >> MAX 大蛇薙 (只中第2 HIT) >> 荒咬 >> 九傷 >> 七瀨 !!!

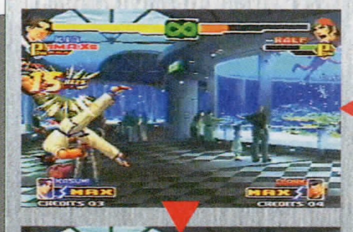







KIM

版邊：下A >> C (1 HIT) >> 鳳凰飛天腳 >> 重 飛翔腳 >> 重 半月斬 >> 重 飛燕斬 >> 天昇斬 + S 香澄 >> 鳳凰飛天腳 >> 重 飛翔腳 >> 重 半月斬 >> 重 飛燕斬 >> 天昇斬 + S 香澄 >> 大跳後 >> 鳳凰飛天腳 (AD 同按) >> 重 飛翔腳 >> 鳳凰腳 !!!





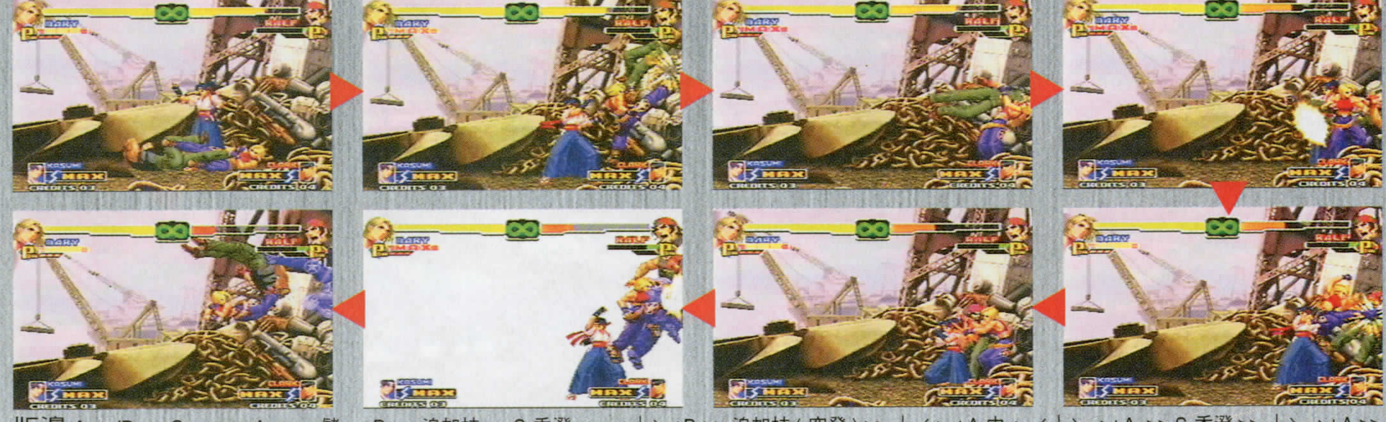






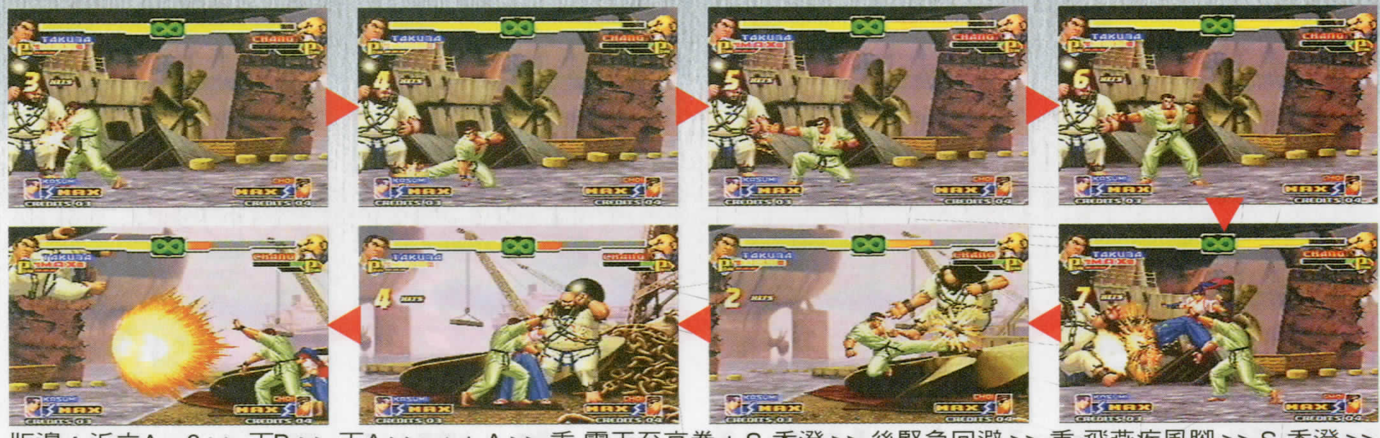



MARY



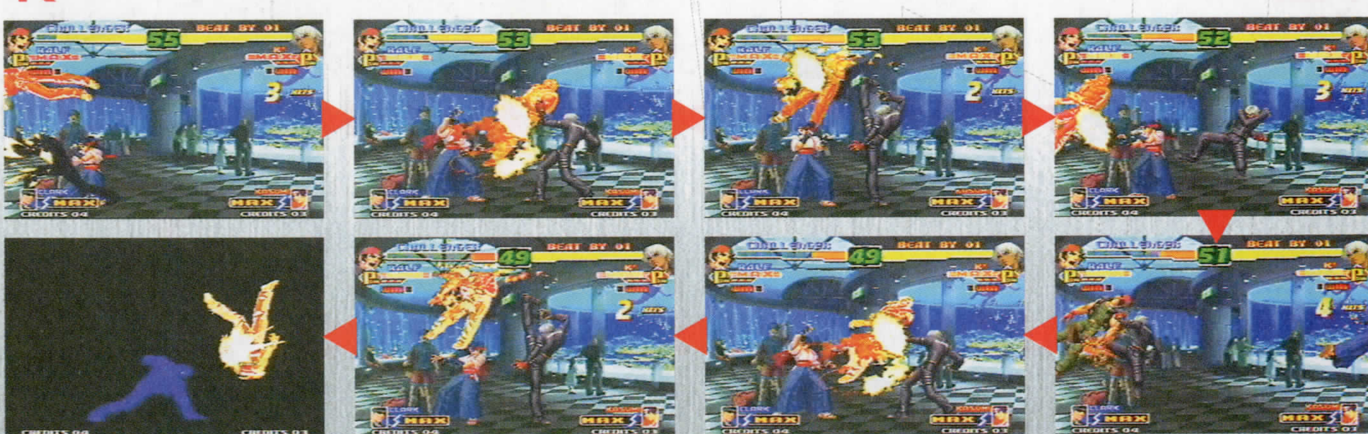
版邊：：JD >> C >> →+A >> ←儲→+B >> 追加技 >> S 香澄 >> →↓↘+B >> 追加技 (空發) >> ↓↙←+A 中 ←↙↓↘→+A >> S 香澄 >> ↓↘→+A >> 追加技 (空發) >> ↓↙←+A 中 ←↙↓↘→+A >> S 香澄 >> ↓↘→↓↘→+B >> →↘↓↙←→↘↓↙←+B !!! (對手可在著地時叫 STRIKER 破解)

TAKUMA



版邊：近立A x 3 >> 下B >> 下A >> → + A >> 重 霸王至高拳 + S 香澄 >> 後緊急回避 >> 重 飛燕疾風腳 >> S 香澄 >> 重 霸王至高拳 >> S HIT >> 重 霸王至高拳 !!!

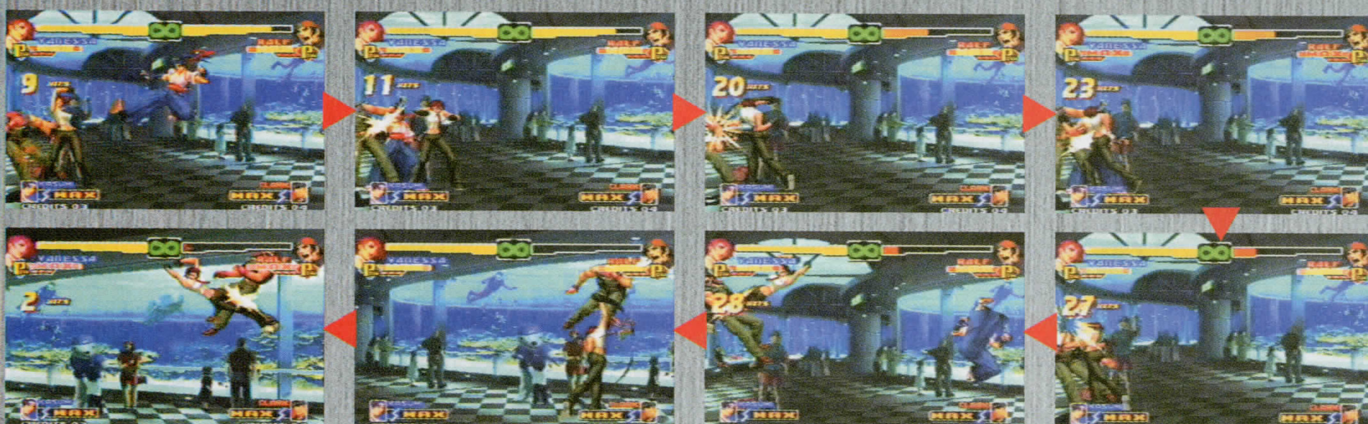
K'



版邊：近立C (1 HIT) >> → + A >> ↓↘→↓↘→+ C + S 香澄 >> 大跳後 >> ↓↘→+ C >> → + D >> ↓↘→+ C (空發) >> → + B >> ↓↙←→+B + S 香澄 >> 大跳後 >> ↓↘→ + C >> → + D >> ↓↘→ + C (空發) >> → + B >> ↓↙←+B + S 香澄 >> 大跳後 >> ↓↘→↓↘→ + C !!!

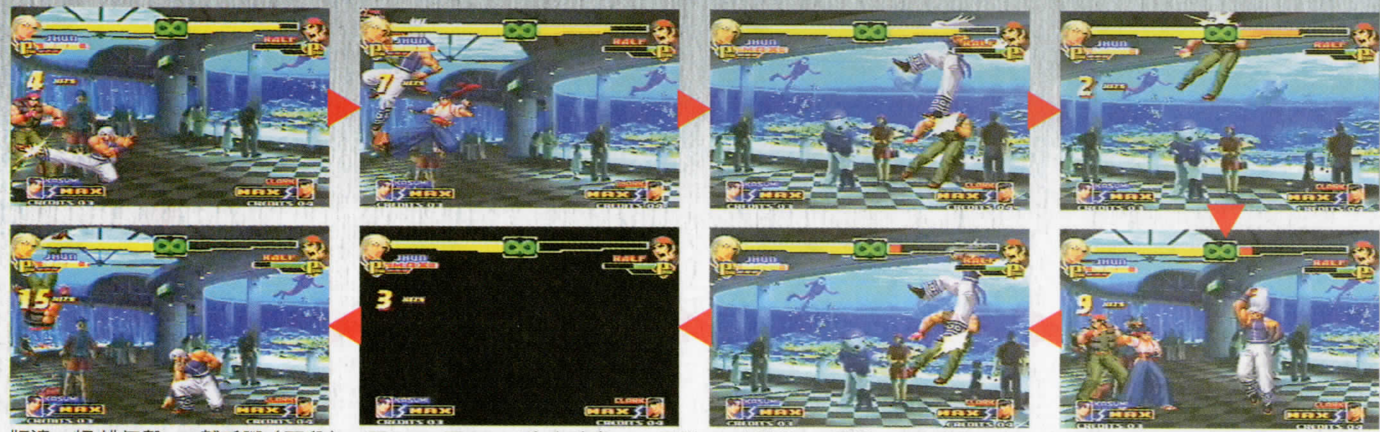


VANESSA



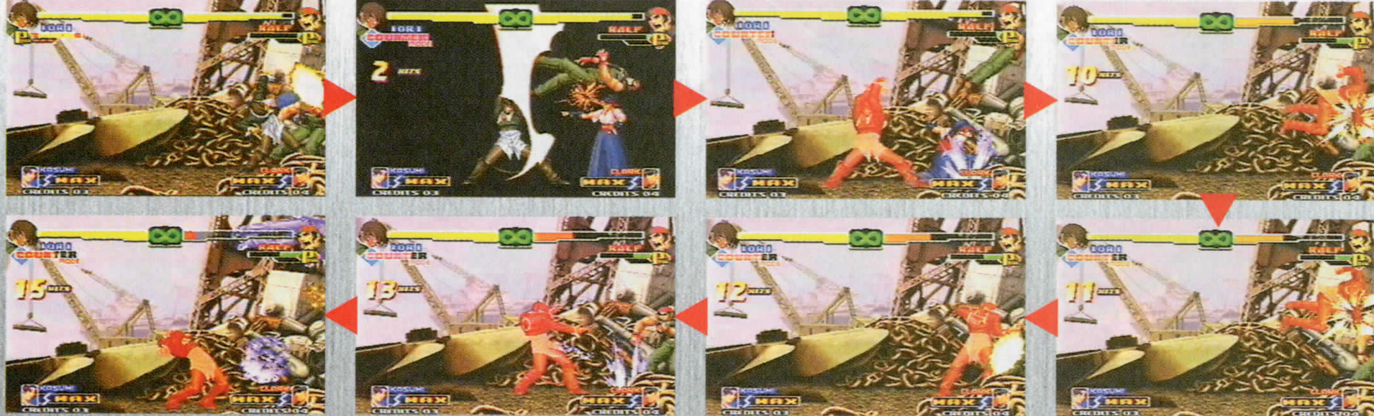
版邊：下B >> → + A (2 HIT) >> ←↙↓↘→+A >> S 香澄 >> 遠C (1 HIT) x 3 >> → + A (2 HIT) >> ←↙↓↘→+A >> S 香澄 >> C (2 HIT) >> → + A (2 HIT) >> ←儲→+A >> JCD >> S 香澄 >> ←儲→+A >> JCD !!!

全勳



版邊：輕 排氣擊 >> 鷲爪腳（下段）>> 下B >> 下A >> 重 空砂塵 + S 香澄 >> 大跳後 >> 彈後 >> 大跳後J ↓ B >> 彈前J ↓ B x 2 >> 彈前J ↓ B x 2 >> 彈前J ↓ B x 2 >> JCD + S 香澄 >> 大跳後 >> 大跳後 >> 大跳後J ↓ B >> 彈前J ↓ B x 2 >> 鳳凰天舞腳 !!!

八神



百合折 >> A >> 屑風 >> S 香澄 >> CM發動 >> 闇拂 >> 禁千貳百拾壹式・八稚女 >> (闇拂擊中) >> JC >> JC >> C >> 重 闇拂 >> 闇削 !!!



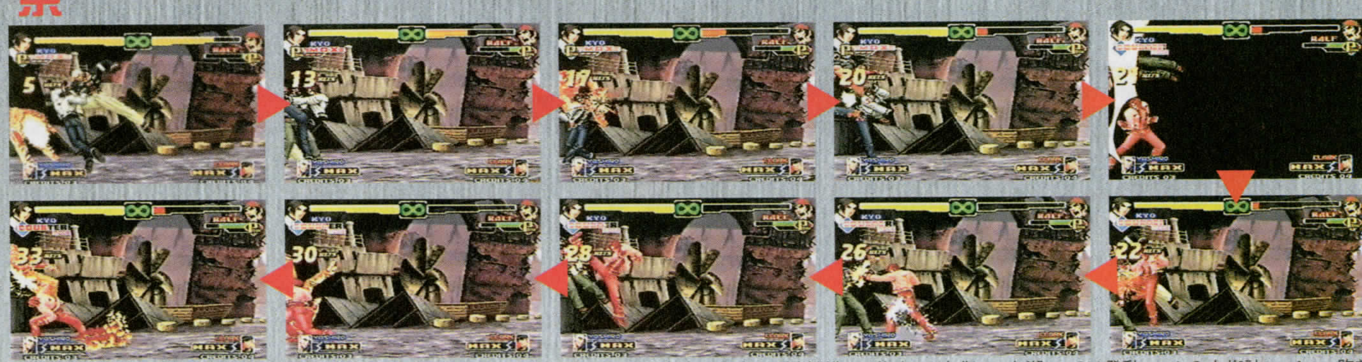
STRIKER 七枷社

STRIKER 簡介

七枷社主要是使用在地面的連續技之上，但不能像STRIKER JOE那樣DOWN攻擊，如想在連續技中把被打了上空中的對手打回在地上，就只能在一定的中招動作時才可以(如K' 的→ +A)，也有一種方法是在擊中對手前先把七枷社叫出然後將對手打向七枷社(如下面所寫的八神第三HIT 葵花後用七枷社打回在地上)，這樣也是可以把對手打回在地上。

京

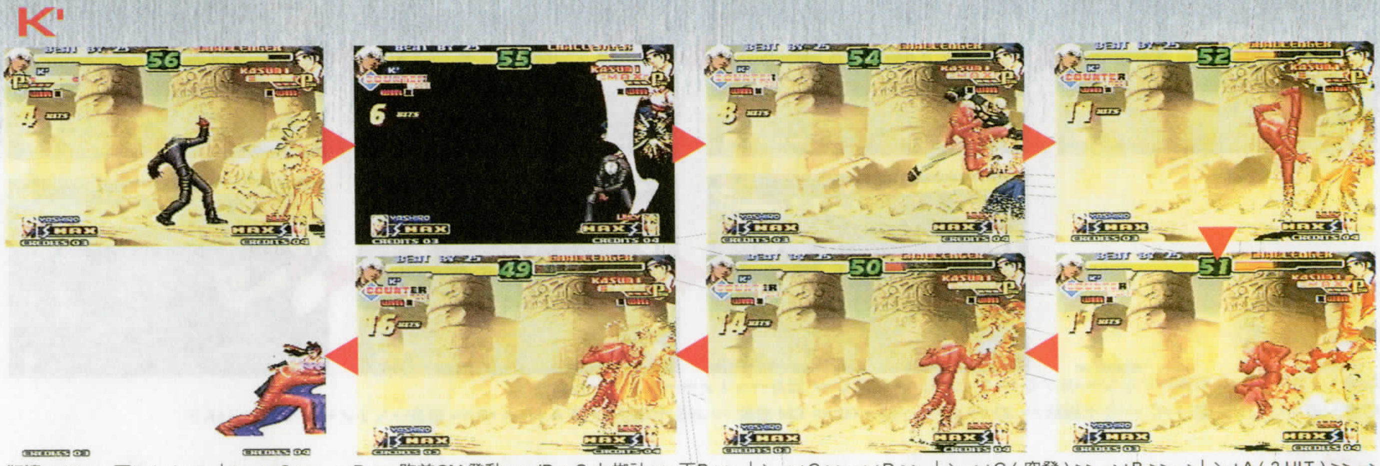




版邊：JC >> C >> 毒咬 >> 罪詠 >> 罰詠 + S 七枷社 >> C >> →+B (2 HIT) >> 重 七十五式改 >> 輕 鑠鐵 >> 荒咬 >> 九傷 >> 七瀨 >> CM 發動 >> J+S 七枷社 >> A >> 跑前 A x 1~3 >> 重 七十五式改 >> 輕 鑠鐵 >> 荒咬 >> 九傷 >> 七瀨 >> 百八十二式 !!!

版邊：JC >> C >> 毒咬 >> 罪詠 + S 七枷社 >> C >> 輕 R.E.D KICK >> C >> 重 七十五式改 >> 輕 鑠鐵 >> 輕 七十五式改 >> 輕 R.E.D KICK !!! (即暈技)

K'



版邊：JC >> 下B 1~3 >> ↓↘→+C >> →+D >> 跑前CM 發動 >> JB + S 七枷社 >> 下B >> ↓↘→+C >> →+D >> ↓↘→+C (空發) >> →+B >> →↓↘+A (2 HIT) >> →↓↘+A (2 HIT) >> ↓↘→↓↘→+C !!!

版邊：JC >> 下B 1~3 >> ↓↘→+C >> →+D >> →+A >> S 七枷社 >> 跑前下B >> ↓↘→↓↘→+C >> 下B x 3 >> ↓↘→+C >> →+D >> ↓↘→↓↘→+C !!!

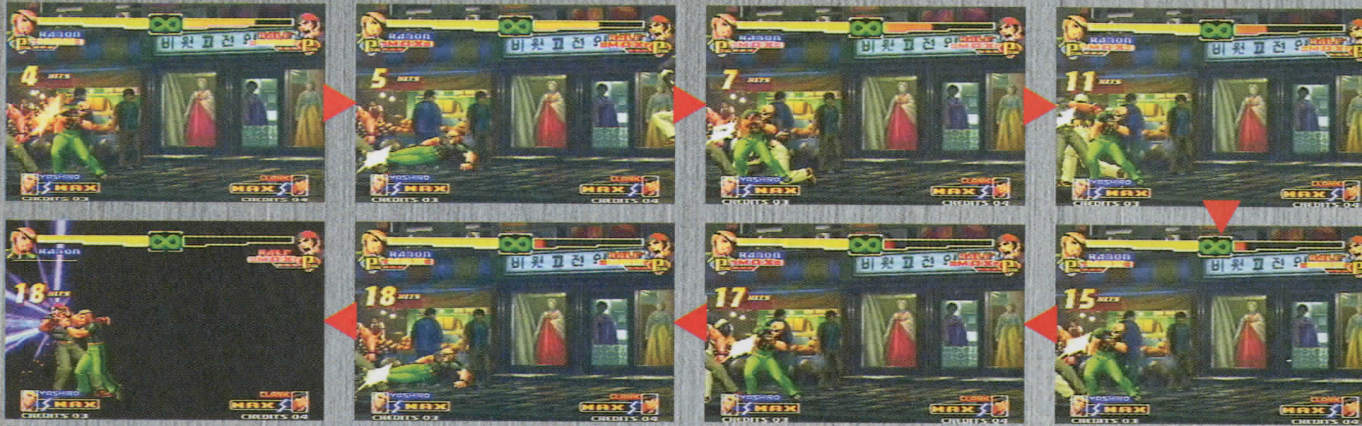
八神



近版邊時：百合折 + S 七枷社 >> 背向百合折 >> 背向百合折 >> A >> 屑風 >> A >> 屑風 >> →+A >> 重 葵花 x 2 + S 七枷社 >> C >> 屑風 >> →+A >> 重 葵花 x 3 + S 七枷社 >> C >> 屑風 >> →+A >> 八稚女 !!!

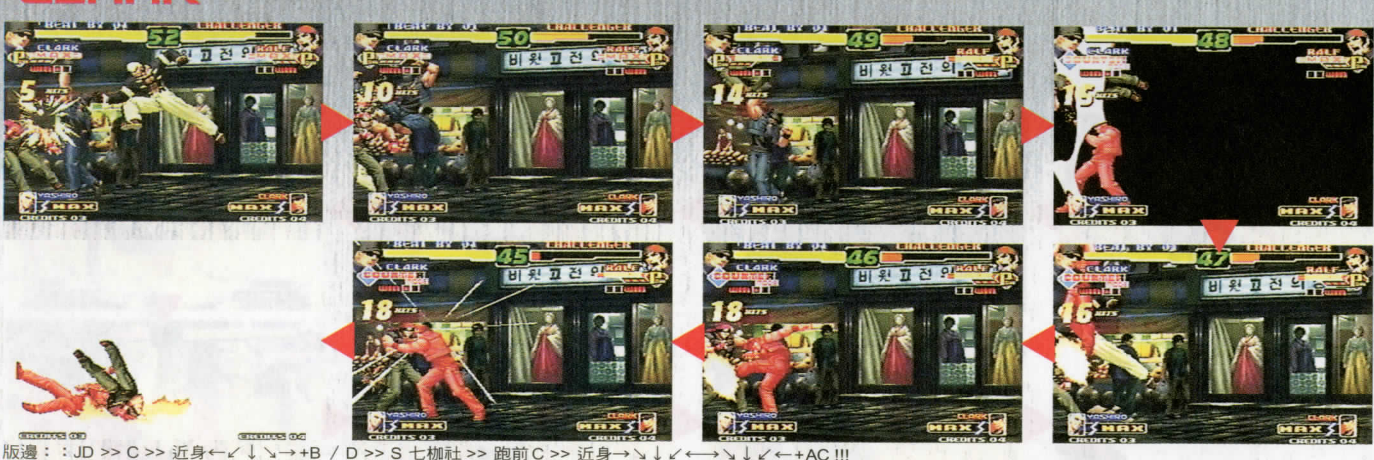
百合折 >> 下B >> 下B + S 七枷社 >> JCD >> CD >> 屑風 >> →+A >> 八稚女 !!!

RAMON



版邊：C >> ↘+B >> ↓↙←+C >> 跑前C >> ↘+B >> ↓↙←+C + S 七枷社 >> 跑前C >> ↓↙←+C >> C >> ↓↙←+C >> C >> ↓↙←+C >> C >> ↘+B >> ↓↙←+C >> 跑前C >> ↘+B >> 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+A !!!

CLARK



版邊：：JD >> C >> 近身←↙↓↘→+B / D >> S 七枷社 >> 跑前C >> 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+AC !!!

版邊：JD >> C >> ←儲→+C >> S 七枷社 >> JD >> C >> ←儲→+C >> CM 發動 >> J+S 七枷社 >> 下A >> →+B >> 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+A !!!

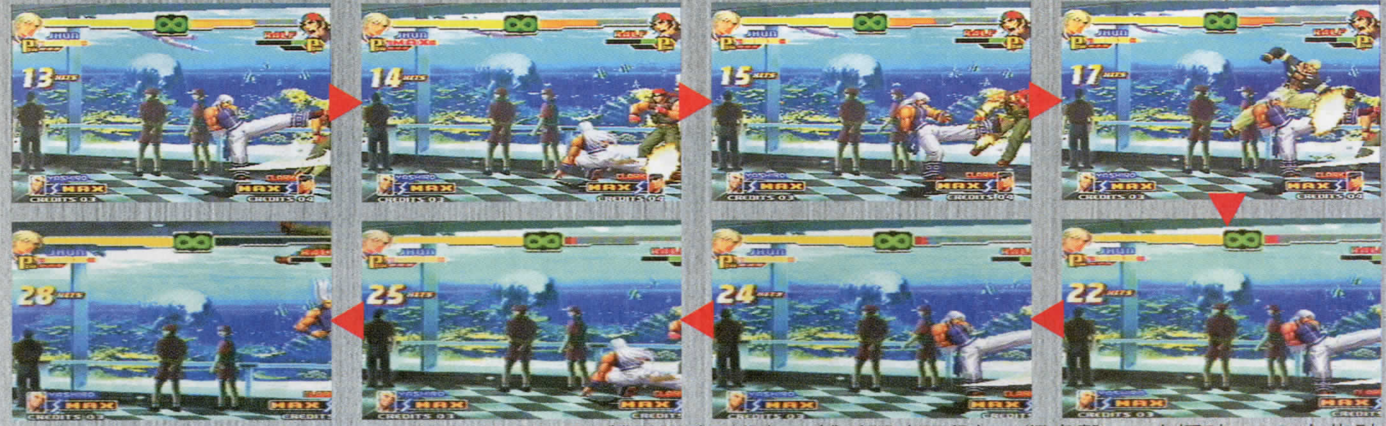
金



版邊：下B >> 下A >> →+A (1 HIT) >> 飛翔腳 + S 七枷社 >> 跑前C (1 HIT) >> 霸氣腳 (CANCEL) >> C (1 HIT) >> 霸氣腳 (CANCEL) >> 跑前C (1 HIT) >> 霸氣腳 >> 鳳凰腳 !!! (若對手放了香緋可出四次C (1 HIT) >> 霸氣腳 ~ 嘿嘿)

下B >> 下A >> →+A (1 HIT) >> 飛翔腳 + S 七枷社 >> 滑前霸氣腳 >> C (1 HIT) >> 霸氣腳 (CANCEL) >> 跑前C >> 霸氣腳 >> 鳳凰腳 !!!

全勳



版邊：JA >> 下B x 2 >> B + S 七枷社 >> 下D >> 鷲爪腳（下段）>> 鷲爪腳（下段）>> 猛虎擊 >> 太極破 >> S 七枷社 >> 鷲爪腳（下段）>> 鷲爪腳（下段）>> 鷲爪腳（下段）>> 鷲爪腳（下段）>> 猛虎擊 >> 重 空砂塵 or J ↓ B x N >> 鳳凰天舞腳 !!!

KING

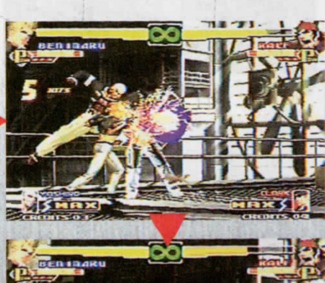


版邊：D（2 HIT）>> 近身←↙↓↘→+A >> S 七枷社 >> CD >> 跑前D（2 HIT）>> 近身←↙↓↘→+A >> S 七枷社 >> CD >> D（1 HIT）>> →↓↘+A >> CM 發動 >> J+S 七枷社 >> D（2 HIT）>> →↘↓↙←+B >> ↓↙←↓↙←+B !!!

紅丸

版邊：JD（打背）>> 下B >> 下B + S 七枷社 >> 輕 雷刃拳 >> 下D >> →+B >> 幻影HURRICAN !!!











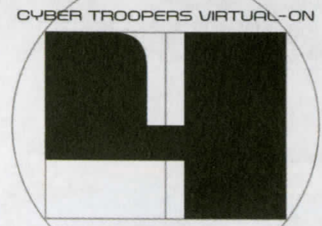


GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：SEGA（Hitmaker）
發售日：未定（日本已推出）
遊戲類型：FIG
使用底板：HIKARU
完成度：100%

電腦戰機 Virtua On"Force"

Text by 阜林



火星生存必備的《VO4》基本知識

《Virtua On Force》在日本已經推出，相信不少朋友已從網上看到有關的消息，但是實際上今集與之前三集的分別又知多少？筆者將會為大家一口氣解說！還有遊戲中出現的9款機體29個型號的介紹！

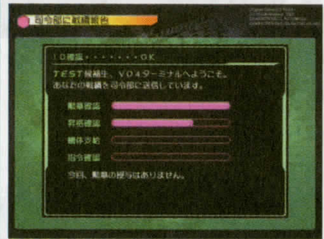


2on2+Card System

以往《VO》只是一個二人對戰式遊戲，基本上一個對戰台（Versus City一類）已可運作，然而今集則「暴增」2.5倍！遊戲模式轉為2對2的四人對戰，加上管理系統「VO4 Terminal」，一個遊戲已佔用了5台機的空間了。


◆《VO4》架構圖（笑）

玩者基本上可以直接投幣遊戲，然而只能選擇基本機種，若要利用所有機體，則要利用磁卡系統。磁卡每一張可進行30次戰鬥，超過的話便需要「VO4 Terminal」發出新卡。而磁卡系統除了記錄戰績之外，還會根據戰績提供新機體、軍階昇降等。另外會有特殊任務出現，插入有任務的卡後，會問玩者是否出擊，是的話便會執行任務，否的話會取消任務，直到下一次Update出現前都不可出擊，而每張卡只可登錄一個特殊任務。戰鬥是2對2進行，勝負條件是「隊長機被擊毀」或者Time Up時「合共Life Gauge較多者」兩個，因此保護隊長機成了一個重點。另外超過一回合定勝負的話，雙數Round會由另一個玩者作為隊長機。當非隊長機被擊倒時，會一定時間內放出障礙電波，令對方無法作出「Auto Lock」。





◆插入磁卡後便會根據戰績昇降階級，授與勳章等，而機體轉換就由玩者決定了。



◆磁卡上的VR分黑白兩色，卡本身則有紅、藍、橙、綠四種顏色。



◆隊長機會每Round交換

危險的Rescure Dash

當仍在戰鬥的機體與被擊倒的同隊機體接觸，便會自動將兩者的體力重新分配。然而其中一方受到重創的時候，並不能使用這個方法，要改為使用一個稱為「Rescure Dash」的行動去進行體力分配。在靜止或者跳躍中按START，機體便會自動向同隊的機體高速移動，雖然有拯救同伴的效用，但是Rescure Dash本身也有一定的危險存在。首先是使用時，所有武器Gauge會變成0，也會處於完全無防備狀態。即是說既不能攻也不能守，被對方乘時攻擊會有被擊倒的可能。二是Rescure Dash是自動向同隊機體的位置前進的，若對手在Auto Lock途中的話，便會同時暴露兩機的位置，非常危險。


◆Rescure Dash起動一刻，Weapon Gauge全部是0…

LOCK ON系統

由於對手有兩機的關係，轉變LOCK ON目標也是基本的動作，在非攻擊時同時按兩個Turbo便會轉換目標，若目標在畫面外，雷達會出現直線指示方向。畫面的右上方有「ENEMY 1」及「2」的顯示，著燈的話表示已被該敵人LOCK ON，對手兩機都LOCK ON同一機體的話，會出現「LOCKON ALART」以作警告。另外「子彈無眼」，即使並非被對手LOCKON的情況下，其攻擊都會令自己受傷。


◆自己兩機Lockon同一機時，左上的「Double Attack」會著燈。

有關操作

另一個大改變是操作感方面，首先是俗稱「划艇」的高速移動操作，到今集消失了。另外轉身的速度較接近第一集，令不少《VOOT》時的轉身動作（如「Virtical Turn」）感覺慢了很多。而Dash的起動比《VOOT》慢了一拍，連Dash Cancel也是，令到距離在感覺上也短了。跳躍及Jump Cancel本身的變化不大，不過轉身動作慢了，無形中削弱了以不斷Jump→Jump Cancel追蹤對手這個「OT基本動作」的效果。



攻擊方面

Turbo攻擊只分Trigger，不分左右Turbo。「蹲下攻擊」仍在，而「蹲下Tubro Shoot」則並非所有機體都有（可能實際沒有了）。Dash攻擊則受到「轉身慢」影響，較為要求時間掌握。空中Dash攻擊也是，而且沒有了利用Jump Cancel加快著陸這一點，而《VOOT》中出現的「Dash蹲下攻擊」則廢除了。近接攻擊有兩大轉變，一是「Quick Step」被廢除改用第一集的「轉入近接」；二是加入了上昇近接，近接狀態下拉後按Trigger，機體會跳起使用近接攻擊。防禦方面的變化不大，主要是防禦的範圍由正面改為前後兩面，避免了「前後夾攻」的問題。





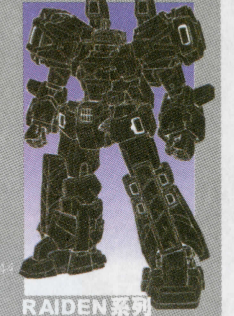
9個基本人物一舉公開！

《VO4》基本出場的機體有9台，加上每台有3至4個不同型號及4種色彩，即是說多達116個選擇！（武器欄說明：L—左手、R—右手、B—中央或近接。紅字為初期供給的機體。）

001

LASER的起動時間比《VOOT》要遲，硬直也長了，只是威力不變。

型號及名稱	基本武裝
HBV-512-E2 RAIDEN 512E2	L G Bomb G-09
	R Flat Lancher Zap-11
	B Laser Unit (Bitner Route)
HBV-512-E1 RAIDEN 512E1	L G Bomb G-09
	R Bazooka Lancher Zg-21
	B Laser Unit (Bitner Route)
HBV-512-A RAIDEN 512A	L E Bomb E-13
	R Hyper Glove typeH
	B Laser Unit (Fragment Claw)
HBV-512-D RAIDEN 512D	L N Bomb N-08
	R Multi Lancher Leponant 5 ver 2.44
	B Laser Unit (Back Space)

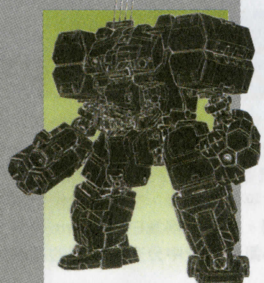


RAIDEN系列

002

武裝方面是Dordray、Dorcan及Vok系的混合，攻擊力高而機動力弱，至於平衡力則因機而異。

型號及名稱	基本武裝
VOX D-101"Dan"	L Arm Box Lancher ABL-B27
	R Arm Box Lancher ABL-M32
	B Shoulder Box Lancher SBL-M18
VOX A-300"Age"	L Hyper Glove HA-73
	R Gun System LG-08
	B Cutter Lancher SBL-C29
VOX J-500"Joe"	L MALS-H09
	R Ejectable Claw Lancher ECL-A/N54
	B Shoulder Box Lancher SBL-P25
VOX J-504"Jane"	L Ejectable Claw Lancher ECL-A/N54
	R MALS-C22
	B Shoulder Box Lancher SBL-P25

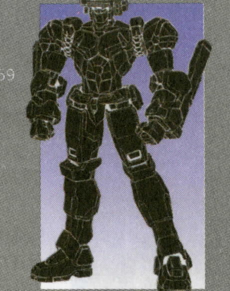


VOX系列

003

最受近接系統影響的機體，「入攝」的速度雖高，但感到距離不足的問題，攻擊力則變化不大。

型號及名稱	基本武裝
RVR-24-C APHARMD J typeC	L Super Bomb typeM
	R DKS Gun System DKS type a6/59
	B Dynamic Tonpher ver.SX
RVR-20-A APHARMD J typeA	L Super Bomb typeD
	R Gun Lancher R-24
	B Terminus Machert
RVR-28-G APHARMD J typeG	L Super Bomb typeM
	R Finger Blaster F-5
	B Knuckle Baster B-11

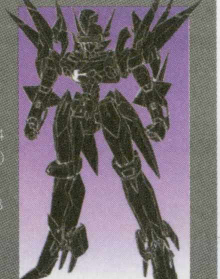


APHARMD J系列

004

感覺比《VOOT》的CYPHER較厚裝甲，左手武器仍有不可Auto Lock的麻煩類型。

型號及名稱	基本武裝
YZR-8000 Δ MYZR DELTA	L Cold Dagger
	R Multi Lancher Leponant3 ver 2.24
	B Breast Lancher Δ（Drop Beam）
YZR-8000 H MYZR ITHA	L Micro Missile
	R Power Lancher Leponant16 ver 1.4
	B Breast Lancher H（Plasma Beam）
YZR-8000 Γ MYZR GAMMA	L Solid Cutter
	R Magic Lancher Leponant37 ver.2.8
	B Shoulder Spine（Trace Beam）

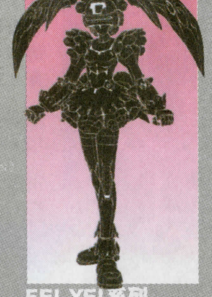


MYZR系列

005

Dash近接的距離及速度都不俗，有些裝備是用於Lockon不可攻擊的。

型號及名稱	基本武裝
TF-14A FEI YEI with VividHeart	L [illegible]（Wave）
	R Fancy Blast
	B VividHeart
TF-14B FEI YEI with BlueHeart	L [illegible]（Wave）
	R Tail Scream
	B BlueHeart
TF-14C FEI YEI with PanicHeart	L [illegible]
	R Pink Ball
	B PanicHeart



FEI YEI系列

006

E.R.L.使用法仍是重點，Float Cell（機雷）的軌道會根據發射形態改變。步速仍是很快。

型號及名稱	基本武裝
XBV-821m-N BAL d MEORA	L E.R.L.（Float Cell）
	R E.R.L.（Ring Laser）
	B E.R.L.（遙控攻擊）
XBV-821m-A BAL b OSTA	L E.R.L.（AVS Arm Shoot）
	R E.R.L.（遙控攻擊）
	B E.R.L.（Ring Laser）
XBV-821m-F BAL v TIGLA	L E.R.L.（AVS Arm Shoot）
	R E.R.L.（Float Cell）
	B E.R.L.（遙控攻擊）

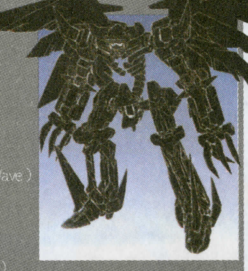


BAL系列

007

仍是多單發攻擊要求高準確度的技術型機體。封印攻擊及Death Mode健在。

型號及名稱	基本武裝
YZR-XIII sin SPECINEFF 13「罪」	L Spirit Ball
	R Eyefeezer13 ver.C（Neutral Lancher）
	B EVL Screamer
YZR-XIII war SPECINEFF 13「戰」	L Oriental Sabres
	R Eyefeezer13 ver.A（Neutral Lancher）
	B Eyefeezer13 ver.A（Axe Wave）
YZR-XIII end SPECINEFF 13「終」	L Voodoo Blast
	R Eyefeezer13 ver.S（Neutral Lancher）
	B EVL Binder（Soul Crasher）



SPECINEFF 13系列

008

能夠對消敵人的攻擊，也可使出遙控攻擊，充滿BAL味道（笑），移動反應比《VOOT》要好，但裝甲仍是…

型號及名稱	基本武裝
TA-17L ANGELAN MH「慈愛」	L Blue Pray
	R 對稱的法杖「慈愛」
	B 慈愛的翼
TA-17S ANGELAN WH「治癒」	L Plate Defencer
	R 對稱的法杖「治癒」
	B 治癒的波
TA-17H ANGELAN SH「[illegible]」	L Wing Ball
	R 對稱的法杖「[illegible]」
	B [illegible]



ANGELAN系列

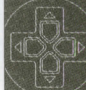
009

基本上其平均性能的形象沒有太大的改變，感覺上《VO4》的火力是增強了。

型號及名稱	基本武裝
MBV-707-J TEMJIN 707J	L Power Bomb Mk3
	R SlaipnerMk4（Neutral Lancher）
	B SlaipnerMk4（Blitz Sabre）
MBV-707-J/c TEMJIN 707J/c	L Power Bomb Mk3
	R SlaipnerMk5（Neutral Lancher）
	B SlaipnerMk5（Blitz Sabre）
MBV-707-J+ TEMJIN 707J+	L Power Bomb Mk4+
	R SlaipnerMk5（Neutral Lancher）
	B SlaipnerMk4+（Blitz Sabre）



TEMJIN系列



正式公開！洪潤星登場！

SOUL CALIBUR II

早在ARCADE版第一次介紹《Soul Calibur 2》之時，已提及洪潤星這個人物，然而當時尚未有正式的公布。現在他與另外六名人物的個人資料及故事，都已正式公開，廢話少說，來！

發售商：NAMCO
發售日：預定今年冬天
遊戲類型：FIG
使用底板：System 246
完成度：50%

SOUL CALBUR 2 Prologue

「被歷史所選出的 人會成為戰士

被記載在歷史的 戰士會成為英雄」

…14世紀左右的吟遊詩人歌

「超越歷史與世界，

永遠被流傳的劍與魂的故事」

…中世末期的故事 作者不明

在這裡，關於那被稱為Soul Edge的劍有著各式各樣的傳說。有傳言說，最強的武器。也有傳言是英雄的劍。然後是存有強大靈力的妖劍。前往不老不死的鍵。至高無上的秘寶。萬病的靈藥，救國的劍…

這個就是，令到真偽不明的傳言與各種的傳說，傳承等在世界各地散布的Soul Edge。

不過它的真身，是蠶食人類靈魂二柄一組的邪劍…！

時間是十六世紀後半。受古代鍛冶神所託感到邪劍力量可怕的戰士把其中一方的邪劍破壞了，結果卻是有違了原來意思的巨大悲劇。失去了平衡的邪氣，在沒有被術所阻下失去了控制。其後被稱為Evil Sparm的怪光現象就是邪氣散向空中分布全世界的餘波…

餘下的一柄邪劍，再次支配那握著自己的男子的精神引起了連續虐殺事件，令歐洲陷入一片恐慌之中。

不過，經過三年不斷發生事件後，到了第四年時人們都因為避忌而不再提起過去發生的事。

…沒有人知道。

四年前，呼應荒亂的Soul Edge而在東方出現的靈劍Soul Calibur之事。

還有在使用者的一輪激戰之後，粉碎了邪劍的事。然後為了壓住邪劍失控，而把靈劍留在充滿邪氣的空間之事…

的確，大多數的人們在平靜的日子生活不單是不知道戰爭，也不知道靈劍的存在…

在這段平靜日子裡邪劍好像也平靜下來，不過事實是開始再度威脅世界。

邪劍碎開成為大大小小的碎片，經由人們的手散布到世界各地！然後那令人避忌的邪氣並沒有真正的消失。

靈劍失落於虛空的現在，世界在邪劍的影響下被蠶食只是時間的問題…

解開這個結的，只有因為各種信念及理由而追尋Soul Edge的人們，「劍與魂的故事」…

洪潤星

年齡：18歲
出身：李氏朝鮮/智異山
身高：176cm
體重：72kg
出生日：4月16日
血型：O
武器：中華刀（青龍刀）
武器名：白露
流派：成家式大刀術+天生的腿法
家族：父病死．母失蹤．恩師成漢明

Prologue

「若你相信我的存在，我也相信你的存在便好了。」…嘉露《愛麗斯夢遊仙境》

由於日本統一，李氏朝鮮擔心將會受到入侵，為加強防衛而建立了沿岸警備隊。當中有一名來自成式道場的名人黃星京，這個二度出國尋找「救國的劍」的人，是洪潤星少年時心中的英雄，亦令他進入成式道場學武。多年之後，洪潤星終於等到了英雄回來，本想與他一較高低，然而對方沒有找到「救國之劍」，加上以國家安危為重而拒絕。

認為對方瞧不起自己的洪，感到非常的不滿，結果被師傅的女兒，成美那教訓了一頓。面對成家相傳的刀思過之時，洪想到只要找到「救國的劍」，便可達到自己的目標——超越黃星京，還可以拯救國家。把這個一石二鳥的想法視為目標的他，立刻執拾行裝，留下了書信給師傅便出發了…

Cassandra Alexandra

年齡：21歲
出身：鄂圖曼帝國/雅典
身高：164cm
體重：自稱最近沒有量度過
出生日：7月20日
血型：B
武器：短劍及小盾
武器名：Omega Sword 及 Nemea Shield
流派：讓身體隨意活動（聖雅典娜流）
家族：父阿達洛斯．母妮姬．弟魯傑斯．姊Sophitia（已婚，育有一子一女）

Prologue

「我以自己的形像造了人類。與我一樣身體、苦惱、哭泣、享樂，還有歡喜，與我同等擁有的種族」…普羅米迪斯

距離身負重傷的姊姊由一名東洋女性送回來已經七年了。姊姊說受鍛冶神希拜斯多斯所託，於是去破壞邪劍Soul Edge，只有Cassandra相信。姊姊結婚前突然失蹤，Cassandra相信也是與Soul Edge有關。這一切在當時從姊姊身上拔出的「邪劍碎片」已可證明。這一天Cassandra幫姊姊照顧兩個小孩，他們並不知道母親是神的僕人，因為她再不能聽到神的說話…

姊夫回來時展示了他拾得的素材，Cassandra認出那是Soul Edge的碎片！兩姊妹都感到愕然，姊姊更是不能接受邪劍仍在的事實。Cassandra希望希拜斯多斯能夠回答姊姊戰鬥的意義，答案只是姊姊結婚後供奉於神殿的武具。它們害怕碎片而悲鳴，Cassandra心知姊姊不能再戰，決定自己去破壞邪劍，即使背棄神明也好…



Talim

年齡：15歲
出身：東南亞/侍奉風的部落
身高：144cm
體重：42kg
出生日：6月15日
血型：不明
武器：叉刃拐 x2
武器名：洛卡・魯哈及絲・莎利卡
流派：侍風者的祭祀劍舞
家族：父辛布特・母利迪・祖母（族長）卡拉那・鳥亞萊

Prologue

「大自然並不是無意思的東西為了填滿空虛的部分或者無意思的空間而創造出來的。」布蘭《醫師的宗教》

西班牙把菲律賓列入領土的時代，也是東南亞開始動盪的時代。由於西方文化入侵，山區一個侍奉風的部落，感到遲早會失去自身的文化，於是悉心的培育「最後的女巫」Talim。她每天都聽風的說話，突然有一般充滿絕望與狂傲的記憶，經由風直貫她的身體！那天正是「Evil Sparm」發生之日。她醒來後感到無限的悲傷，結果哭個不停。

Talim十五歲的時候，部落經常會出現西方人，她從一名西方人身上再感到邪氣，那是他手上一塊稱為「活力的護身符」的金屬片。她決定藉這金屬片找到邪氣的源由，毅然決定離開部落，往未知的世界進發，她相信集齊了碎片，便會找到那個「本來已有的場所」…

御劍平四郎

年齡：29歲
出身：日本/備前
身高：171cm
體重：65kg
出生日：6月8日
血型：AB
武器：日本刀
武器名：獅子王
流派：天賦古碎流・改
家族：雙親兄弟病死

Prologue

「食肉獸是不會感到絕對的滿足。」…沙華蘭

在戰亂之中的日本出生，由農民出身，擁有「戰國的用心棒」、「孤狼戰士」、「鬼神」等異名的男子，御劍平四郎。身為僱兵的他，戰場上無人不懼他的劍技。然而出現了威脅他的武器，種子島。他清楚持有這支「筒」，即使是雜兵都會很可怕，於是摸索對付的方法。他尚未找到的時候，已受到種子島的挑戰，結果右肩受傷敗陣。這令他不斷尋找更強的武器，直到聽到Soul Edge的傳言。

為了找那Nightmare，御劍不斷向西方跑，為了旅費而參加各地的戰爭，令他沒有鈍刀的一刻。然而時間無情，他收到Nightmare失去蹤影的傳聞，沒有了Soul Edge的消息。但他沒有放棄，於是為找到Soul Edge而轉戰世界各地。四年後，他在某個邊境的城鎮，遇上了稱為Soul Edge碎片的金屬片。御劍在那裡救了一名重傷的男子，那男子把碎片交給他後消失了。他不知道這是否他想要的東西，但是他相信那男子，加上當地皇帝催他交出英雄的劍，御劍再感到戰鬥的味道…

多喜（Taki）

年齡：29歲
出身：日本/封魔之里
身高：170cm
體重：53kg
出生日：不明
血型：A
武器：忍者刀 x2
武器名：裂鬼丸 及 滅鬼丸
流派：夢想拔刀流
家族：父母兄弟病死・恩師朱鷺

「想想機會會否再次向你叩門」…沙科爾《格言與考察》

為了尋找與愛刀裂鬼丸共鳴Soul Edge，多喜展開了旅程。打敗了手握Soul Edge的大海盜Cervantes後，她嘗試把碎片打入滅鬼丸，結果加速了滅鬼丸的妖化。師傅朱鷺感到滅鬼丸在多喜之手會有危險，反令她成了流浪忍者，她為了消除滅鬼丸妖氣而再找Soul Edge，然而當她找到時，Nightmare已敗於一男一女之手。失去Soul Edge後，多喜決定鍛鍊自己去制衡滅鬼丸。

當她架御了滅鬼丸後，遇上了封魔之忍，他們二話不說便攻來。雖然是要生擒，但她不容有詐，於是打倒了他們，並從他們身上發現Soul Edge的碎片。她相信師傅若得到這力量，將會變成妖怪般可怕，決定趕回日本，然而碎片開始活性化，究竟是回去封印碎片拯救恩師，還是去直接封印邪劍？多喜陷入了兩難的境地…

Ivy
（Isabella Valentine）

年齡：32歲
出身：英格蘭王國/倫敦
身高：179cm
體重：58kg
出生日：12月10日
血型：不明
武器：蛇腹劍
武器名：Valentine（Ivy Blade）
流派：Unrelayting
家族：養父母已死・生父實為Cervantes・生母已死

Prologue

「她會把守秘密。」…艾露斯特《百頭女》

為了「不老不死」而尋求Soul Edge，作為鍊金術師的華倫泰伯爵在狂傲之中身亡。由於耗費過多，名門也不得已家道中落。夫人也隨後因病逝世，只餘下獨女Ivy，Ivy也知道了自己是養子的事。雖然如此，她仍繼續養父留下的鍊金術研究，得知Soul Edge是「蠶食靈魂的邪劍」，決定將它破壞。她運用自己的知識，以神秘的儀式創造了能化成鞭的劍「Ivy Blade」。

然而當她遇上了賜予Ivy Blade生命的人——Nightmare之後，她知道一切是邪劍造成的。在Nightmare被打敗之日，她知道Soul Edge之前已有主人，這也是愛劍持有生命的意味。她也知道自己的身世，生父正是之前手握邪劍的男子！不能接受的她把自己關起來，甚至想過斷劍，不過「大家都流著同樣的血」令她一次又一次打消念頭。其後Ivy以「完全根絕邪劍」為目標，把愛劍起名「Valentine」，決定抹殺所有持有邪劍碎片的人…

Nightmare

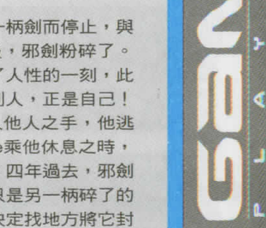
年齡：不明
出身：不明
身高：168cm
體重：95kg
出生日：不明
血型：不明
武器：Soul Edge（Zweihander型）
武器名：Soul Edge（雄性）
流派：我流+Soul Edge的記憶
家族：不明

Prologue

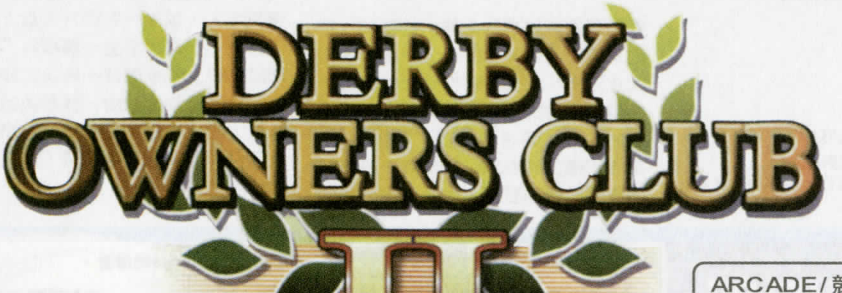
「人類其實很像是卡美拉。充滿奇妙，充滿怪異，充滿混沌，還充滿了矛盾，還有著驚異。」…巴斯卡爾《班塞》

手握Soul Edge連夜進行虐殺的男子，赤紅的視線與那有一隻眼的大劍令人恐懼，Nightmare…惡夢。本是以神聖羅馬帝國邊境黑森林為據點的盜賊團「黑風」首領的他，為父報仇展開了旅程，聽聞有關最強的劍的事。結果在西班牙一個荒廢的港口，找到持有這劍的海盜的屍體。他從那屍體手上奪得了劍，聽到Soul Edge的聲音，為了收集靈魂令父親復活，成了令歐洲陷入恐怖的狂騎士。

三年間不斷殺戮，因為一柄劍而停止，與靈劍Soul Calibur激戰後，邪劍粉碎了。他在邪氣最弱之時重拾了人性的一刻，此時他知道殺父仇人不是別人，正是自己！戰後為免Soul Edge落入他人之手，他逃避人煙，然而Soul Edge乘他休息之時，支配了身體去尋找靈魂。四年過去，邪劍也回復了原狀，餘下的只是另一柄碎了的邪劍，然而他的意識，決定找地方將它封印…

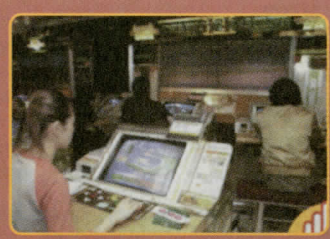






ARCADE / 競馬 SLG
底版 / NAOMI
預定十月

如果閣下週時也會到遊戲機中心的話，相信也會見到近日那些較大型的遊戲機中心內，放置了數台大型的螢光幕，有很多人同時看著螢光幕，一些緊張的人還大聲呼叫，大家彷如身在馬場的情況。沒錯，筆者所講的，正是最近風靡廣大機迷和馬迷的《DERBY OWNERS CLUB》。此遊戲在日本和香港也很受歡迎，於是世嘉便打鐵趁熱，馬上便推出《DERBY OWNERS CLUB II》，各位馬迷不愁賽馬日之外沒馬跑了。


風靡馬迷和機迷

這張便是儲值咭

DOC 簡介

玩者需要購買一張遊戲專用的儲值咭，港幣大約三十元左右，這樣才能可以參加比賽。首先玩者要選擇一匹父馬和一匹母馬作交配，生下來的馬仔便是屬於玩者。玩者接著便在10個MIN GAME中訓練馬匹，經過一輪訓練和餵食之後，便可以帶馬匹到跑馬場參賽。不過玩者可以自由選擇參加的賽事，比賽不合適自己馬質的腳質時，絕對不要參加賽事，因為每匹馬跑二十場後便差不多要引退，玩者要取得好成績的話定要留意。


前作的機殼


現場實況的畫面

《DOC2》與前作的特色

分級比賽制

《DOC2》新加入了分級比賽制，將馬匹分成為五級，會以馬匹贏取的獎金來分級(C級 0～599 万、B級 600 万～2999 万、A級 3000 万～9999 万、S級 1 億～4 億 9999 万和 SS 級 5 億以上)。這樣除了可以讓初學者也能參與之外，分級戰也可以令到賽事更緊湊和刺激。







分開比賽和訓練

上一集想比賽的人一定要玩訓練，想玩訓練的又要比賽。今集可以滿足這兩種人，因為每次進入遊戲時，也可以選擇訓練或比賽，兩個項目分開進行，可以不需重疊著。而且新的一集中，訓練的遊戲亦增加和轉變了，當然有一些仍會保留。









廢除腳質限制

今集的比賽之中，玩者不需要理會馬匹的腳質，前作的逃、先、差、追已經不管用，所有馬匹也不會有腳質分別，除了可以參加任何賽事之外，也可以令賽事更加刺激。





遊戲的表現

今集DOC2比前作改進了很多，除了畫面和音效之外(模擬發聲讀出馬匹名字)，馬匹的表情等等亦做得非常出色。另外，遊戲多了很多EVENT，如果閣下的馬匹能在G1賽事勝出的話，便會有一些拉頭馬等鏡頭出現。







《KOF2001》發售日已落實為11月15日（日本當地），各位機迷準備好足夠彈藥（一蚊銀）未？

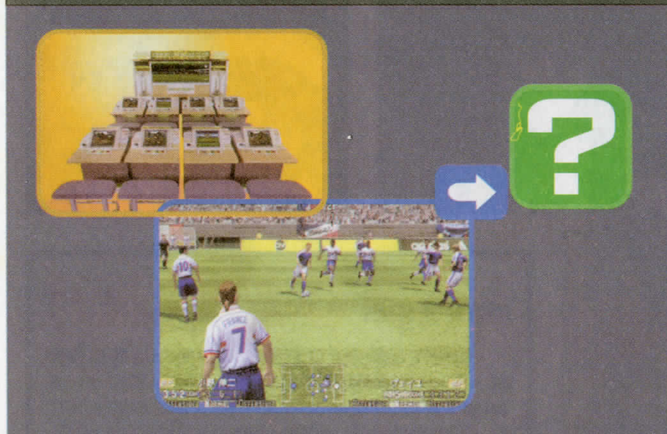
SNK的DNA繼承者



《KOF2001》的最新廣告，注意右下角的廠商名

在SNK正式宣怖破產後，玩者們最關心的事自然是SNK的遊戲版權到底何去何從。畢竟十多年來SNK累積下去的遺產，如果就此讓它們失去實在是太過可惜了（大家還記得《熱血高校》系列嘛？這便是遊戲隨廠商一同消失的好例子）。不過大家現在不用擔心，因為SNK的DNA，將會由一家名為「SUN AMUSEMENT」的新公司所承繼。在今期日本街機雜誌《ARCADIA》的《KOF2001》廣告中，便是以SUN的名義刊登。從SNK發佈出來的消息和周圍的傳言看來，SUN應該會將SNK最重要的資產（i.e.《KOF》和其角色）繼承，《KOF》系列也將會延續下去。不過由於現時仍未有確實的證據，大家不妨耐心地等待SUN的正式發表。

SEGA街機PRIVATE SHOW極秘情報！世界杯球隊育成遊戲開發中？



SEGA在11月16日將會於東京舉行其年尾的街機PRIVATE SHOW，或許這不是甚麼大新聞，因為SEGA預定推出的街機作品在上個月的AM SHOW中大都展出過了。不過最新的情報顯示，SEGA將會在當日公開他們的極密作品。傳聞中這遊戲將會採用《DERBY OWNER'S CLUB》的機殼（！），而題材則是和來年舉行的世界杯有關（！！），並且將會有FIFA的正式授權（！！！）。遊戲內容，自然是創造球會的街機版了。筆者已經感覺這遊戲極有可能成為《DOC》之後，另一套可以令全城瘋狂的作品。如果一切消息屬實，下期本刊將會第一時間為大家報導！

《beatmania 7th Mix》舉行LOCATION TEST



KONAMI對音樂遊戲仍然不離不棄，實在值得各位音GAME迷欣慰

一直傳聞會在《6th》這一代完結的元祖《beatmania》，竟然在10月尾突然出現，並在新宿某遊戲機中心內進行LOCATION TEST！在這裡筆者會為大家介紹一下有關《7th》的已知情報。

首先《7th》的全名為《beatmania 7th Mix ~keepin' evolution~》，其系統基本上是沿用《6th》的，不過在《beatmania III APPEND 6th》加入的《IIDX》型譜面顯示（即是白掣和黑掣是完全分開）在《7th》中也會提供，而畫面的設計也比較接近《beatmania III》。

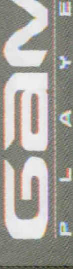
《7th》最大的新要素，是加入了一種新的OBJECT。當玩者見到一個綠色長型的OBJECT在捽碟那一行出現時，便代表玩者要將唱盤不斷轉，直至該OBJECT完結為止（大家可以想像這是《KEYBOARD MANIA》中的長按OBJECT）。至於《7th》的選曲方面則包括了JAPANESE HIP HOP、HOUSE、RAVE等，與《6th》的UNDERGROUND色彩完全不同。（即是比較接近《IIDX》？）

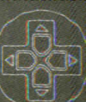
《beatmania 7th Mix》現預定在12月尾推出，不過《6th》在香港幾乎是處於全滅狀態，到底會不會有貨返都成問題……

有關《THE KING OF FIGHTERS 2001》香港發表會



由SNK的香港及中國的業務用總代理「吉達貿易公司」所主辦，《THE KING OF FIGHTERS 2001》發表會將預定於11月15日正式舉行。現正招待GAMEPLAYERS的讀者共33名參加。有興趣參加的讀者請在11月10日前將姓名、性別、年齡、身份証號碼首4個數字、聯絡地址、電郵地址及請寫出今後希望在業務用NEOGEO上推出的遊戲類型或續篇等意見，然後寄到「香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40F GAMEPLAYERS編輯部」收。信封面請寫明「KOF 2001發表會」。所有獲招待的讀者們我們將會以電郵聯絡。





CARNELIAN 的帽子戲法



日本PC 遊戲界之中，大部份的作品也是美少女AVG類型居多，要吸引人去玩的話，出色的人物設定可以說是最先決的條件，而且每一家PC 遊戲的出品商也有自己的專用插畫師，熟識日本PC 遊戲的朋友可以一看作品的畫風便知道是什麼廠商所出的遊戲。好像e.g.o. 的山本和枝、fandc 的宮藤博也和蓮見江蘭、PAJAMA SOFT的大野哲也等等，可是在近年便多了一位新進的插畫師不論在畫功和設計上也給人耳目一新的感覺，他便是CARNELIAN 。有許多知道的是CARNELIAN 以《顔のない月》出道而聞名日本PC 遊戲界，可是他其實是一位漫畫家來，而且於一年前在日本PC 遊戲月刊《コンプティーク》中連載Fantasy 作品《REEN KADORER》，現在他不單於ROOT 和CORE 推出新作，而且更於今年12月號《コンプティーク》復載新一部的漫畫故事。現在便為大家介紹這一位插畫師最近的演出吧！

TEXT：小悠





PROFILE of CARNELIAN

由用家遊戲到PC 遊戲也可以看到他的原畫蹤跡，是一位十分受業內歡迎的插畫師。現在他代表ORBIT於CLOVER 、ROOT 和CORE 等等公司工作。代表作有去年發表的18禁AVG作品《顔のない月》，其他方面他也有參與《Re-leaf》和《EVE ‧ ZREO》的制作，大部份PC 遊戲的大作他也有演出過。而《REEN KADORER》是他向商業雜誌挑戰的第一部漫畫作品，而今年將會復載第二部故事。而他本人是個喜歡玩長期性遊戲，包括RPG 和AVG 等等。





CARNELIAN in COMIC

剛才也為大家介紹過了，《REEN KADORER》是CARNELIAN第一個於商業雜誌上進行連載的漫畫作品。大約於一年前開始連載，可是因為他本人身體不適的關係而休載一段時間，這時間他便由漫畫工作轉變為ORBIT插畫師。於《コンプティーク》之中設有這漫畫作品的FAN PAGE，可見作品的受歡迎程度了。經過一段長時間的休息，他決定在12月號復載這個冒險故事，作品FANS和他的畫迷又可以再欣賞到他精緻的畫功了。《REEN KADORER》是一個講述年輕神官卡羅為了敘任正式神官而展開環遊世界的旅程，目的地是處於不同地方的18個教會。背景舞台是一個由至高神掌管的世界，除了像主角卡羅這些人類之外，還有如女主角普露絲和伊露戈這些天使存在。可是要注意的是天使有給予人類恩澤的，也有為人類帶來災難的兩種類。特別是普露絲便是兩種屬性也存在的天使，日間是光輝天使，夜間是銀陽天使，當她是銀陽天使的時候是會吸取人類精氣的呢…十分可怕。至於新一部的故事會有什麼新人物登場便要期待來臨的12月號才知道









CARNELIAN in ROOT

除了近期的漫畫復載工作，以他為原畫的PC遊戲也陸續公開發表了。ORBIT旗下的ROOT便公開了這個CARNELIAN和くれは合作的AVG《LUNAR CAGE》，這個也是在《顔のない月》的玩者意見反映後銳意創作的新計劃來。故事是講述幽禁在孤島中的王子，與兩位美麗的女性生活的描寫。今次的作品由登場人物、劇本、BGM至到遊戲系統方面，CARNELIAN也有參與製作，所以要完成遊戲相信得花上一段時間。雖然作品到公開發售還有一段頗長的時間，但是筆者也可以介紹多一點有關這遊戲的內容給FANS，不會讓各位空等。以戀愛AVG來說《LUNAR CAGE》是個罕有的作品來，因為她的環境探索味道十分重。而遊戲系統方面是使用CARD來進行的新系統，玩者在島中探索收集CARD，在特定的地方將CARD組合便會發生EVENT。



CARNELIAN in CORE

另一方面，CORE也在今年冬季推出一隻BOYLOVE作品作為這家新公司的出道作。同樣是由CARNELIAN擔任原畫的《トーラス・ZERO-誰が貓を殺したか-》，是一個描述於獸人生活的異世界之中，唯一一個人類少年力克的命運。舞台是一個集中了虎族和豹族等等種族男生的娼館「九尾館」，失去記憶的力克在這兒工作時，卻被捲入都市一個陰謀之中。在館中工作的也是男娼，那麼主角力克在尋找回自己的記憶，一或是當上館中的男娼呢？救回主角的是一個名為彩的少年，可是他的樣子和打扮也完全看不出是一個男生呢……



《三國志》系列再度強化之作



以身份主導



在上集《三國志七》中，遊戲的玩法已經由強制操控君主改為自由選擇全部武將，今作也是一樣。而角色可以扮演的身份包括了一般武將、太守、軍師及君主；而君主可以對各城的太守下指令，太守就會在每三個月進行一次評定，指揮各城中的武將擔任不同的工作。城內的武將也可以在評定時要求做某些工作，但究竟會否如願以償，則要看看太守的心情了。而軍師在今集中也不再是一人之下萬人之上的角色，因為在每個城中都可以有一位軍師的，而軍師的職權則是謹次於太守，始終也是要看太守的面色做人呢。





在《三國志八》中採用的是軍團制，由君主指定各軍團的軍團長。軍團長大可以當自己是該軍團所包括的城的總指揮，所以，就算是身為部下也能以盟主的身分來對數個城市下達命令，甚至分配工作。在每季「評定」指令當中，可以體會命令及被命令雙方立場上的不同因完成各種隨機下達的任務，而使每位武將有不同的開始及結局，玩家可以期待武將依身分不同而有不同的遊戲進行。





除了這些以外，角色還可以組織放浪軍，成為僱傭兵團。而各個不同的身份就可以不同的職權。這些僱傭兵只可受當地的政府所僱用，當然，如果是作為該軍團團長的話，是可以自由遷移的。而當放浪軍去到一些無政府的地方時，甚至可以揭竿起義，自組新領域來。



人物間的關係

在《三國志八》裡多了很多新人際關係如義兄弟，好對手，仇敵及結婚。各種人際關係有如連續劇一樣隨時上演。有在工作上互相幫忙的好兄弟，互相競爭出頭的對手，以及隨時想要你的性命的仇敵。甚至要結婚的話，貂蟬等女性角色可以在武將家中以妻子身分登場。可以體驗三國志中不可或缺的劇情，也可以構築歷史上沒有的新人際關係。





人物的成長





在上幾集的三國志中，已開始使用武將能力成長的系統。在本作中，各武將可以從平時的工務中汲取經驗，提升自己的各項能力。當然，武將也可以閉門自修，但是已不可以像上集般倡狂了。而在技能方面，除了購買道具外，還可以在公務中或訓練中鍛練而學得，當然，也可以在上集一樣，探訪朋友而學得呢，而戰術也可以從同樣的方法習得。而在遊戲中，共有四項的隱藏技能，其實只要擁有同一橫行的五個技能時，便有機會從仙人的身上學到第六個隱藏技能。當然，一些得天獨厚的武將在開始時便擁有這些技能，如諸葛亮吧，一開始便有其中兩個...

















HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

Text: Sirius Black

暢銷書改編

「亨利波特」上年成為其中一本最暢銷的故事書，在香港大部份的書店都會見到有中、英文版發售，相信不少讀者都有看過或者想看看它的魅力何在。故事的發展已經有四策之多，不過新書推出的日子還未有透露之際，電影和電腦遊戲都已經紛紛以第一本書的故事作內容，而兩者都由「Warner Bros」擁有版權，將會在本年的十一月同步推出。是的，電影和遊戲的故事將會完全依照故事書第一策的內容，而電影公司一直都對遊戲的圖片實行嚴格管制，到根本在任何地都找不到的地步。遊戲當然是讓玩家成為「亨利波特」本人，第一次進入魔法學院「Hogwarts」，認識好友「Ron」和「Hermoine」，要避開殺父仇人「Voldemort」的追蹤，早一步找到「魔術師之石」。

開發商：Electronic Arts
發行商：Electronic Arts
發售日期：11 月16
遊戲類型：ACT
系統要求：未定






並不是「hardcore」之選

廿五個版圖，有些有不同的完成方法，讓玩家親身感受「亨利」的生活，例如在校內上課、玩魔法式的棒球、學魔術等等。既是一隻動作遊戲，玩家都可能預料控制會比較複雜，解謎或者動作的成份會較高。那麼想就錯了，遊戲不是為「hardcore」的玩家而設的，對象年齡是八至十四歲的小朋友，和熱忱於嘗試感受「亨利」的生活的人士，大多數這些人都不是電腦遊戲迷，又或者對太困難的解謎會反感。整個遊戲的設計都按照這個理念而成，一切都變得簡單。所有動作都只是需要用一個鍵盤去控制，滑鼠只是為「free look」而設，而且只轉頭不轉身。角色的跳躍、橫移等將會由電腦自動控制，在適當的時候就會出現，甚至施放魔法都是自動的。



十六號敬請留意

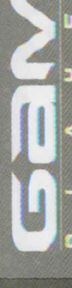
遊戲的進程要玩家逐個謎題解決，魔法只不過是解謎時的工具，所以在特定的地方就會自動施放。如此令遊戲簡單化，亦令玩家不可以濫用各種法術。拾到的一切物品都是為了解謎之用的，即使看上去有多有用都只是為一個謎題而設，當然不可以用來攻擊遊戲內的NPC。使用《Unreal Tournament》的立體引擎，令遊戲內的場景、角色的動作、光影的效果、流暢度等等都有一定的品質保證。加上開發人員按照電影拍攝場地的景物，完全搬到遊戲之內，令玩家更有親切感，這可能是一直沒有資料公開的原因。遊戲會和電影在歐美同步推出，還有兩星期左右的時間吧。



GAMEONE 送出《馬場 ONLINE》電腦遊戲 5 套

如果想得到由智傲系統有限公司所送出的《馬場Online》的話，只需妥今期的調查問卷，寄回本刊，便會有機會得到。我們會於眾讀者中抽出五位幸運兒，而得獎者除了會刊出姓名外，還會另函通知領獎。







Counter-Strike:Condition Zero

開發商：Gearbox Software
發行商：Sierra
發售日期：2002 年春
系統要求：未定
遊戲類型：ACT

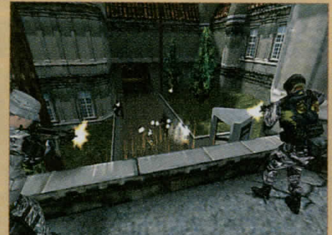
Text：絕世餓狼

相信現時最受歡迎的第一身射擊遊戲，都非《Rainbow six》與《Counter-Strike》莫屬。但只有多人模式的《Counter-Strike》，就算有極佳的連線速度，也可能會出現Lag的情況，但為何也能吸引到這麼多玩家如著了魔一般地迷上它呢？筆者也不知道，因為筆者只是前者《R6》的瘋狂Fans。但怎樣也好，答案也在眼前。而《Counter-Strike》最新的資料片《Counter-Strike:Condition Zero》也即將推出，各位《CS》迷不會錯過吧？（文中部份圖片為開發中的畫面）

單人模式終於面世

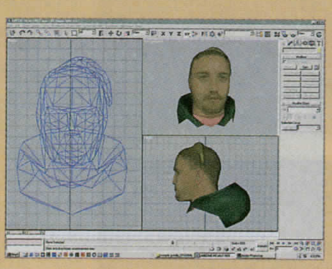
在《Counter-Strike:Condition Zero》中，大家終於可一嘗與電腦較量的滋味了。在單人模式裡頭，太約會有30至40個任務以及超過16個不到的地圖讓大家進行。而有關電腦AI的問題，開發小組吸收了多人連線模式裡頭玩家的技術，來嘗試放進電腦的AI中，因此敵人的實力大家絕對不可以輕視。另外，遊戲中還會加入了一些反恐怖份子對恐怖份子的玩意，例如是拯救人質、重要人物、拆除炸彈等這類東西。大家可以利用每過一關時所得的金錢，來提升自己的能力值，例如是不同武器的技術、拆彈技術以及狙擊手技術等等。

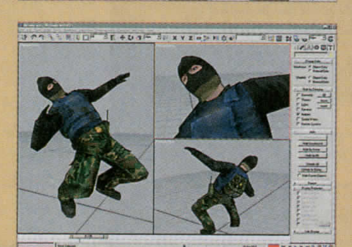




人物設計的改良

最明顯的改進，莫過於其使用多邊形來製造人物的數目。由前作750個多邊形來製造一名人物，增加至1250個多邊形來製造，增幅的多邊形太約高達75%！因此若大家在遊戲推出後，與《Counter-Strike》對比，便可以很容易看到兩者間的分別。大家在細看之下，便可以看到面貌會細緻得多，就連人物說話時口部活動也可看到。除此之外，身上的制服也可以清楚看見一些摺紋，夠厲害吧？

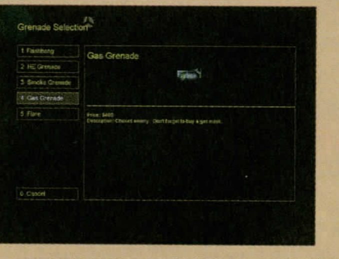




新增的武器與道具

新增的武器中，暫時知道反恐怖份子與恐怖份子都各有一支。反恐怖份子就新增了一支叫「FAMAS」的步槍，而它的特別之處就是對付AK系列比較優勝。至於恐怖份子一方，就新增了一支「Galeil」的步槍。它的功能與AK-47有點類似，但它卻比起AK-47槍身較重，因此減少後座力而令準確性更高。另外除了「FN M249 Para」這支重機槍外，亦新增了一支「M-60 E3」的重機槍。它比起前者更準確，就連按實機板也有一定準確性。說過武器後，其實《Counter-Strike:Condition Zero》亦加添了一些道具，好像是反恐怖份子的「Chemical gas grenade」和恐怖份子的「Molotov Cocktail」(莫洛托夫汽油瓶）。單聽名字大家相信都會猜到它們是甚麼用途，但最有趣的還是它們有著互相剋制的作用呢！但最特別的道具，都還是要數今集才出現的盾牌。盾身上有一個小玻璃位置讓大家看到敵人，而除了狙擊槍與重機槍有機會打破它外，其他手槍、散彈槍、輕機槍都一律不能呢！

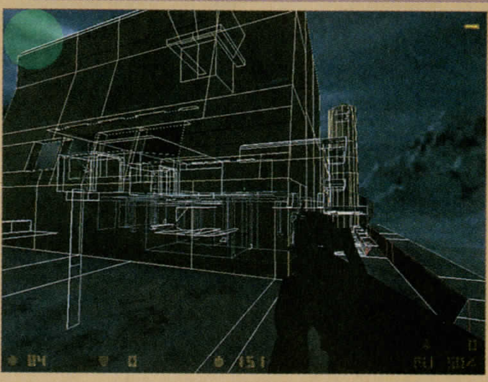






超過16張新地圖

在《Counter-Strike:Condition Zero》會出現的新地圖將會有超過16個之多，現在暫時得知的就只有12個，包括有「de_vessel」，「de_tides」，「de_silo，」，「cs_trailer」，「cs_jungle」，「as_bridge」，「de_stadium」，「cs_damage」，「de_vostok」，「cs_articbiolab」，「cs_shoothouse」，「de_pipeline」。而製造作這些地圖的人員當中，有幾名都是製作《Counter-Strike》的原班人馬呢！有了這些原班人馬坐陣，地圖方面大家也不會擔心吧？另外，開發小組也表示地圖設計上會比起之前有一定改進，無論是色彩、風格等等也是。例如是「de_tides」裡頭的建築物便充滿著法國風格，大家除了槍戰外，更可以觀摩一下各地圖的特色呢！



cyber sniper
網路狙擊手

年中無休
全天候24小時狙擊

Internet Online Game
超高速快感
要您親身體驗
讓您High到最高點
高手如雲　歡迎加入

Internet Online Game
超高速快感

最高享受
最低消費

cyber sniper
網路狙擊手

要你親身體驗　讓您High到最高點



旺角**花園街**分舖：

半價優惠

* 優惠時段並不包括星期五、六、日及公眾假期前夕
* 有效日期：即日起至12月14日
* 每人每次只可使用優惠券一張
* 此券不能兑換現金
* 影印本無效
* 網路狙擊手保留最後決定權

地址：旺角花園街18號1樓及2樓全層
電話：2388-5638
網址：www.cybersniper.net.hk



旺角**通菜街**分舖：

半價優惠

* 優惠時段並不包括星期五、六、日及公眾假期前夕
* 有效日期：即日起至12月14日
* 每人每次只可使用優惠券一張
* 此券不能兑換現金
* 影印本無效
* 網路狙擊手保留最後決定權

地址：旺角通菜街1K-1T號B2舖1樓全層
電話：2782-2382
網址：www.cybersniper.net.hk



荃灣**眾安街**分舖：

半價優惠

* 優惠時段並不包括星期五、六、日及公眾假期前夕
* 有效日期：即日起至12月14日
* 每人每次只可使用優惠券一張
* 影印本無效
* 網路狙擊手保留最後決定權

地址：荃灣眾安街13-19號2樓全層
電話：2615-1525
網址：www.cybersniper.net.hk



尖沙咀分舖：

半價優惠

* 有效日期：即日起至12月14日
* 每人每次只可使用優惠券一張
* 本券不適用於星期六
* 影印本無效
* 網路狙擊手保留最後決定權

地址：尖沙咀彌敦道83號地庫
電話：2368-6369
網址：www.cybersniper.net.hk

TEXT：MARKS

後藤真希
Gotoh Maki

PROFILE

本名：後藤真希/Gotoh Maki
出生日期：1985年9月23日
年齡：16歲
出身地：東京都
星座：天秤座
身高：158cm
血型：O型
興趣：烹調、Karaoke、電話、Shopping

自從99年9月加入了MORNING娘，一定都被受重視，而且出道不久其風頭更掩蓋了原本台柱一安倍夏美。推出了第二張個人SINGLE不久的後藤真希現在正忙於首次參演的劇集一《MARIA》的演出和個人活動，而且現在亦決定其個人的寫真集於11月6日正式發售。另一方面，MORNING娘剛於8月27日正式選出四名新成員，到底後藤真希的位置又會否被後輩搶走呢？



此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！ By 小悠

使用最新銳的 X-02A 出擊！

ACECOMBAT04

NAMCO/SLG/9 月 13 日發售 /6800 日圓

X-02A 出現條件



X-02A是這個遊戲之中唯一的架空戰機，也是作品之中最強的機體。而現在便為大家找到這機體的出現方法和它的顏色轉換方法，而這機體的出現條件已經列在下面的表之中。玩者必須由MAIN GAME 至到FREE MISSION 之中，所有的MISSION 也取得S RANK 的話，便可以在MAIN GAME 之中購入這部X-02A了。而要為這部機體轉換顏色也不是一件容易的事來呢！玩者必須在難易度EXPERT之中全MISSION達到S RANK才行，除了之個方法之外，以難易度HARD 來進行MAIN GAME 而CLEAR 的話也可以達到轉色效果。

機體	條件
X-20A	難易度NORMAL 以上全MISSION 取得S RANK
X-02A（敵機COLOUR）	難易度HARD 以上全MISSION 取得S RANK
X-02A（隊長COLOUR）	難易度EXPERT 以上全MISSION 取得S RANK





S RANK 的取得方法





在各個MISSION之中取得S RANK便要在戰後取得以下表列出的分數才可以成功，可是要在NORMAL 難度之上的MISSION 要達到這個成績的確是十分困難，所以在第一次CLEAR 遊戲之後取得SU-37，利用它去完成最初的MISSION。之後的MISSION 便裝備對地攻擊用LASM 和對空攻擊用QAAM 便可以了，但最後當然是需要玩者有一定的飛行技巧才可以得到S RANK 成績。

MISSION	必要分數
01	840
02	2120
03	1380
04	1280
05	4000
06	5000
07	1540
08	2900
09	4400
10	5400
11	600
12	2700
13	2740
14	2020
15	4160
16	6300
17	4250
18	4290



隱藏要素一一公開

J LEAGUE WINNING ELEVEN

KONAMI/SPG/10 月 25 日發售 /6800 日圓

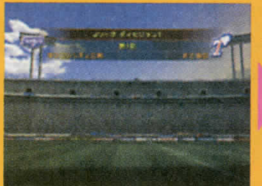


ナビスコ CUP 優勝

KOANMI 的WINNING ELEVEN 系列一向也是熱愛足球朋友的熱門遊戲，近來便推出了新一輯「J LEAGUE」系列，不知道大家有沒有參與練波的行列呢？每一集的WINNING ELEVEN也會有隱藏隊伍出現，這一輯也不會例外。除了隱藏的球隊還有隱藏的球場可以在新一輯之中找到，現在便介紹公開這些隱藏要素的條件吧！首先玩者要以J LEAGUE 優勝為目標，達成了J LEAGUE 優勝之後便可以參加MASTERS CUP。在MASTERS CUP 的TOURMENT 戰中優勝便可以在作品中選擇各大國際球會隊伍進行遊戲，拜仁、曼聯、祖雲達斯和巴塞隆拿等等便會出現。同時在MASTERS CUP中優勝的話，隱藏的球場也會出現供玩者選擇。至於DREAM TEAM的出現方法是玩者在ナビスコ CUP之中，TOURMENT 戰 8 次比賽勝利，優勝之後便會出現。



DREAM TEAM 出現



J LEAGUE 優勝



MASTERS CUP 優勝





CLUB TEAM& 隱藏球場出現

LETTERS

any questions ? write to us now !

大家好！這個「LETTERS」是GPS的信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

開設清談式專欄笑看浮生？

To：GPM editer

Hi, 我叫虔龍，今次想發表一下對GPM的意見,

1）我希望GPM能加添一些讀者優惠，例如主機或遊戲優惠等等。

2）GPM可否加頁數呢？（大概180~190左右）

3）我希望GPM在少遊戲介紹時，另加一些專欄（如雜談、笑看浮生之類）去寫編輯打機心得。

4）GPM做得十分專業，但我想GPM再加下列專欄？

4.1 CARD GAME介紹及玩法

4.2 開發人員專訪（某些值得去訪的GAME）

4.3 體育專版

4.4 日文教室

4.5 讀者投稿專欄（GPM定題目、讀者來稿或自由題）

5）我想在GANE介紹中加入遊戲人數操作簡介，方便讀者。

6）最後，我想問兩個PS遊戲的秘技，大家的哥爾夫2和WINNING ELEVEN 4。

7）我想GPM的REAL PLAYER的得獎者刊於GPM中，這樣會更清晰呢!

字體很差，請見諒。

讀者虔龍

To：虔龍

首先是多謝你的寶貴意見呢！我們是會在改革的時候多多參考。

1）正如你所說的一樣，我們也在以前的GPM之中做過有關遊戲產品優惠券，可是由於市場的價格太過浮動，令使用優惠券的朋友未能享受到優惠價格。至於會不會重新推出優惠PAGE，這個我們會積極向其他方面的商戶爭取，考慮推出。

2）若GPM增加到180~190頁的話，可以寫什麼呢？另一方面，每一期的GPM也是充分利用每個月推出的遊戲來為大家作詳細介紹和攻略，有時候更有新遊戲不足的情況出現，這樣的話再加頁數是否得物無所用之餘，反而令成本上升呢？再者，GPM也會有附設專刊書冊，這已補充了GPM內容。

3）這個實在是一個好建議，我們是會多多參考，希望加入一些編輯的心得，引起和讀者之間的溝通。

4）CARD GAME專欄我們在以前也做過，可是市面上流行的CARD GAME種類不太多，若只專門介紹其中某一兩種的話又會太沈悶，所以在這個專欄是否復載的問題上還有商議的地方。第二點的開發人員專訪，這些專題性的報導我們會盡量提供給讀者。至於體育專版方面，我們希望副刊能夠跟其他遊戲刊物有不同之處，故在改革副刊的內容之中沒有加入這方面的專版。最後讀者投稿專欄方面，我們正在籌備一些新的讀者參與專欄，包括文字稿和畫稿等等，現在正歡迎大家投稿，詳細的地方會陸續公佈。

5）這個也是不錯的建議，我們會在改革時提出作修正。

6）《大家的哥爾夫2》在之前是一個作介紹的遊戲，所以沒有正式研究當中秘技，實在抱歉。至於《WINNING ELEVEN 4》是有4隊隱藏隊伍可以在不同難度的盃賽中勝出而取得，包括明星隊和CLASSIC。

7）這個我們會向負責這個專欄的編輯反映。



From：編輯部

強化GPM內容上的不足是必須的。

To：GPM編輯部

我是GPM的FANS來，所以在GPM的內容上有一點意見呢。

1）GPM是一本十分專業的遊戲刊物，可是賣25元的話又只單純看有關遊戲的介紹和報導是否對非專門的讀者有些忽略？

2）會否增加一些新的副刊來豐富GPM的內容？

3）若能夠有和編輯作對談式的討論專欄侫好了。

From：Nanami

To：Nanami

妳好~是《幻想水滸傳II》的女主角嗎？近來有編輯正回味此遊戲中（笑），多多指教~

1）是的，25元買回來單單看了自己有興趣的遊戲介紹後便算，實在是有點兒不足。再加上一本半月刊是應該豐富不同類型的內容，所以我們正在對副刊的內容作適當的改革呢，敬請期待。

2）會的，除了對原有的副刊內容作出強化外，也會加入新的專欄吸引讀者。包括漫畫、精品、音樂等等。

3）其實這個信箱是歡迎大家對個別的編輯作對話和提問的，而且也是討論不同遊戲或是我們GPM內容的地方，所以我們會看看這方面讀者的積極性，而再考慮是否開一個新專欄專門是讀者和編輯對談。

From：編輯部



TEXT：時雨

在11月頭日本個性派女歌手小島麻由美來到香港，宣傳她的新大碟《My Name Is Blue》之餘，還接受了電視台的訪問，和在Lavis Cafe搞了一個小型EVENT「小島麻由美Cafe」。或許香港的J-POP樂迷還不是很熟識這歌手，但筆者誠意推薦大家去聽聽她的歌曲，當中所散發出來的昭和RETRO感覺，就算是在日本也是獨一無二的。

DISC REVIEW

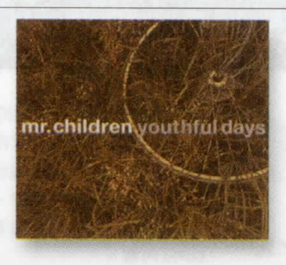


白色的戀人們

桑田佳祐

24/10
VICTOR ENTERTAINMENT
1260日圓
<VICL-35330>

桑田佳祐真是一個極之懂得創作名曲的人，或者可以說，他的歌全都非常耐聽。舊年SOUTHERN ALL STARS成績驕人，今年桑田佳祐的獨立作品也不徨多樣。先在夏天時推出了大HIT SINGLE《破浪的JOHNNEY》，到了入冬之際，他再推出這首《白色的戀人們》，剛好是一對。這首歌的風格比較像早期的SAS的LOVE BALLAD，如果由SAS的名義推出或許會很怪，現在以桑田佳祐個人名義推出的確更有說服力。



youthful days

Mr.Children

17/11
TOYS FACTORY
1050日圓
<TFCC-89014>

櫻井和壽無窮無盡的才華，在這首《youthful days》中表露無遺。老實說筆者聽了Mr.Children已有很多年，但這首歌仍然給我極大的衝擊……快板、動人的曲調配上悲傷的歌詞，還有櫻井感性和壽的聲線所產生出來的化學作用，立時令我感到好像返回了七年前，在Mr.Children全盛期時第一次聽到他的歌的一瞬間！筆者敢說，這將會是今年日本樂壇最出色的作品，不可不聽。

PICK UP NEWS

由m-flo主辦的「come again REMIX CONTEST」結果發表！

日本HIP HOP界最人氣的組合m-flo最近終於決定了誰是「come again REMIX CONTEST」的優勝者了！這個比賽是由m-flo的成員之一TAKU所發起，並由AVEX唱片公司和STEINBERG這間著名的樂器製造商合辦，目標是將m-flo的名曲《come again》重新remix！經過了五個多月的評審，TAKU終於從700多首不同的《come again》中挑戰了優勝作品——由境亞壽香製作的《Tokyo cafe mix》！它將會收錄m-flo在11月28日發售的remix album之中，而至於其他入圍作品，大家已可以在m-flo的公式網頁中收聽得到（全都是FULL VERSION！）。





Oricon SINGLE BEST TOP10 (29/10)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	evergreen	hyde	191120	191120
2	-	VOICE	PORNO GRAFFITTI	150640	150640
3	-	Paradox	w-inds.	129150	129150
4	1	You Go Your Way	CHEMISTRY	109030	316380
5	-	春紫苑	BUMP OF CHICKEN	95090	95090
6	-	戀人是心的啦啦隊	COUNTRY娘和石川梨華	62960	62960
7	-	jump	Every Little Thing	51620	51620
8	2	Dearest	濱崎步	49880	618900
9	5	secret base ～你給我的禮物～	ZONE	41200	520740
10	4	One	RIPSLYME	40170	86110

Oricon ALBUM BEST TOP10 (29/10)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	1	WOMAN 2	Various Artists	64870	312700
2	2	SUPER EUROBEAT present ayu-ro mix 2	濱崎步	35480	377790
3	3	Sugarless	菅止戈男	31910	178010
4	4	DEEP FOREST	Do As Infinity	30790	555920
5	7	MESSAGE	MONGOL800	29400	162330
6	15	THE BEST OF CORRS	CORRS	28070	38990
7	5	Cyber TRANCE presents ayu trance	濱崎步	25720	257330
8	-	LEGACY BOYS II MEN GREATEST HIT	BOYS II MEN	19050	19050
9	-	永遠愛著~THE BEST OF FAITH HILL	FAITH HILL	17980	17980
10	-	LENNY	LENNY KRAVITZ	16330	16330

王菲
二合一的音樂專輯

歌手：王菲 ■ 碟名：王菲 ■ 發行：EMI百代



評分：90分

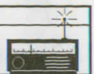


王菲近日在港風頭甚勁，除了電視台火速轉播剛在日本播完的《大話姻緣》之外，還有最近推出了同名國粵語專輯《王菲》，人氣有火速上升之勢。她距離上一次推出專輯的《寓言》已差不多整年，今次卻一次過推出一張二合一專輯(DISK 1的11首國語歌和DISK 2的五首粵語)，一次過滿足歌迷兩種享受。說回這張專輯，國語碟中較為突出的有梁翹柏作曲和編曲的作品——《光之翼》，旋律特別，開始時平穩，到了副歌時又顯得高昂有力，與歌詞那種希望《一飛沖天》感覺很配合。《流浪的紅舞鞋》有兩個版本，原來的版本比較活潑，尤其是王菲唱《啦啦~~》那一段，鋼琴版聽來會較悅耳和幽怨，很有童話的氣息。伍佰作和編的作品《單行道》旋律悅耳、明快和爽口，配合林夕鬼斧神筆的詞，聽後令人百感交集。至於其他歌曲好像《等等》、《打錯了》、《有時愛情徒有虛名》和《流年》，都旋律順取和容易上口歌曲，很容易會被市場接受。

至於粵語那張CD只有五首歌，主打歌《色盲》旋律悅耳和節奏明快，除了中段的節拍較快之外，全首歌很容易上口，絕對是首上佳的「K歌」。由王菲的好朋友謝霆鋒作曲、林夕填詞、梁翹柏編曲的《迷魂記》是另一首主打，有一貫王菲風格的情歌。《女皇的新衣》是《打錯了》的粵語版，其餘兩首《不眠飛行》和《心路》也很出色，整張專輯製出色，絕對值得收藏。

彭羚
黎明點名的悲情歌手

歌手：彭羚 ■ 碟名：我的… ■ 發行：SONY



評分：80分



自從彭羚嫁了給林海鋒之後，並未因為有丈夫和女兒而放棄事業，加入SONY唱片公司後已經推出過兩張大碟，現在又再推出她的第三張個人大碟——《我的…》，決心做一個家庭和事業也兼顧的時代女性。這張最新個人專輯之中，CASS(彭羚的洋名)除了唱歌之外，她還參與一些幕後的工作，例如一些副歌和背景音樂，甚至乎歌曲的監製等等，充分表現出CASS對於製作這張大碟時的熱誠和努力。

新碟中《暗戀無罪》是電影「不死情謎」的主題曲，該電影的男主角黎明點名希望彭羚主唱這首歌，原因是他覺得CASS的聲線最能表達幽怨的美。說回那首歌屬於悲情歌，無論是旋律或歌詞都充滿幽怨，再加上CASS的絕美歌聲，黎明果然沒有選錯人，這首歌的電影版更添幽怨。主打歌《上帝是女人？》節奏輕快，旋律清新，歌詞有新意，是首容易上口歌曲。曾在收音機中熱播的《你未講過》，由雷頌德作曲和編曲，黃偉文寫詞，旋律悅耳，配合CASS的歌聲幽怨可說繞樑三日。CASS在這專輯亦有新嘗試唱RAP，可是出來的效果與她溫柔的歌聲格格不入，不過總算有一點新意。全碟中筆者最喜歡的那首是《我的》，旋律悅耳高低起伏，未知彭羚有份監製的關係，出來的效果亦十分討好，《專屬於我》亦是這首歌的國語版。總括這張碟的平衡水準很不錯，亦有不同種類的風格，只可惜好像沒有重點那樣，不過這樣要求好像過份了點。

>> text by HJ

完全加大版！PLAMODEL RADICON FAIR 2001——速報！







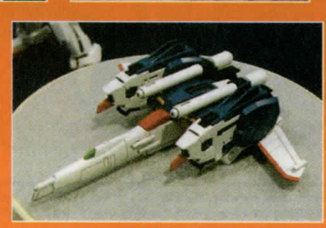








模型界年中盛事，「塑料模型及遙控玩具展2001」，在TGS舉行的同時，於幕張Messe二號館展開了。作為2001年尾及2002年初產品預告的展覽，吸引了不少朋友參觀。而模型界的兩大巨頭BANDAI及長谷川不約而同地展出了她們的重頭作品，當然第一時間帶到大家面前先睹為快囉！







PG GUNDAM Mk.II浮上！

提到BANDAI自然會想到高達了，而今次展品也是以高達為主。當中最為注目的，當然是快將推出的Perfect Grade GUNDAM Mk.II了。由正式公布以來一直在水面下的Mk.II，終於在這一次展覽中公開！除了完成品展出外，也有一個打開了維修蓋的展示，雖然沒有「可動骨格」看到，但其比例及整體的完成度，充分表現出PG製作組的能力。

MG年內Line Up一氣公開！

Master Grade也十分的熱鬧，展出了三個新產品，包括剛推出的Z-Plus，11月推出的God GUNDAM與及於12月推出的鐳射大砲。雖然Z-Plus可說是Z GUNDAM的量產型，但這次MG版是全新設計，與5年前推出的MG版Z自然有一定的分別。God GUNDAM的賣點是全新設計的活動骨架（單是手臂已有9個關節！），利用它可做出不少一般高達模型沒有的動作。鐳射大砲的附設品較少，但單是附有飛彈倉這一點，已令不少熱愛WB隊的朋友掏腰包了。

另類產品嘆為觀止！

其實高達的line up一向都是多不勝數的，就如HGUC將會推出《0083》內的GP03S STAMEN及羅艾·茲路，STAMEN以MG版為基準修改，效果絕不遜色，展場還有HGUC版的1：144「GP-03D」參考展出！而EX MODEL方面還會有高達系列，包括了自護軍的戰鬥機「Dopp」及S GUNDAM變形後的A part「G Attacker」，Dopp更是包括了1：100及1：144兩機。STAMEN預定12月推出，羅艾·茲路於明年推出（等不到的不妨購買11月推出的SD版「止咳」…），EX MODEL則未定推出時期。而打算於年尾推出的「遙控渣古」，則展出了紅彗星的試作版。

長谷川的MACROSS世界

以飛機模型著名的長谷川，今次較受注意的是其MACROSS系列，展出了三個將會推出的產品。分別是11月推出的「VT-1」、12月推出的「VE-1」及明年推出的「YF-19」。VT-1便是電影版中輝與明美暢遊土星的那一台雙座機，其Super Part（宇宙用外加裝備）更可拆走，成為大氣層內的戰機形態。VE-1從外表那巨大碟型天線，便知道是空中預警機，這一次模型版是基於新設定製作的。

作為2002年頭砲的YF-19，是OVA《MACROSS PLUS》的主角機，其Y-WING設計得到不少朋友的喜愛，雖然只是參考展出，但以長谷川製作飛機模型的功力，這個YF-19戰機也是值得期待。











FIGURE 最前線！

GAME 未出街，FIGURE 先行！

還記得18期內海先生報導的「Wonder Festival」嗎？還記得那非常有型的Soild Snake首辦嗎？現在終於有機會擁有了！不過並非首辦，而是以它為原型製作的action figure！將會推出包括Soild Snake在內6個人第物的figure，而每個人物都有他們獨有的動作，與及各自的裝備。另外還附送了Metal Gear Ray的部件，齊集六人便可組合出一隻Metal Gear Ray的figure來！

Olga

Snake於油輪上遇上的女士兵，除了軍刀外還有一支socom，socom上的激光瞄準器還可拆下來。

Revolver Orcelot

曾與Snake激戰的Fox Hound隊員，擅長拷問。附件雖然只有他常用的兩支左輪槍，但也十分足夠了。



Solid Snake

遊戲主角，前特種部隊Fox Hound隊員的潛入專家，附有famas突擊步槍及Beretta 92F手槍。

METAL GEAR 完成！

METAL GEAR SOILD 2 Son Of Liberty
預定11月下旬推出（美版預定11月）
各2980日圓（美版未定）

隱藏（？）的其餘三人



身穿長身大衣，手持大型長槍的人物，附送Ray的「右手」。



穿著緊身衣般的裝束，頭戴面具，還好像持刀戰鬥的傢伙。附送的是「左手」。



頭後面有一條長長尾巴般的東西，好像是…？附送Ray的「頭」。





怨恨咒詛的暗殺機體見參！

SPECINEF FIGURE 化完成！

《電腦戰機 Virtua-On Oratorio Tangram》中充滿了邪惡氣味的「死神」SPECINEFF ，終於繼 APHARMD 之後推出 figure！除了能夠做出遊戲中大部分出現過的動作之外，其 Eyefreezer 也可作出長槍及鐮刀兩個狀態。

由背部的兩翼合成的手裡劍則是獨立部件，還可加上支架成為展示台座。在山口勝久的功力下，

SPECINEFF
D.N.A. SIDE

預定 11 月推出
比例：
無（全高 16cm）
價格：
3980 日圓（約 $240）



手裡劍化身台座

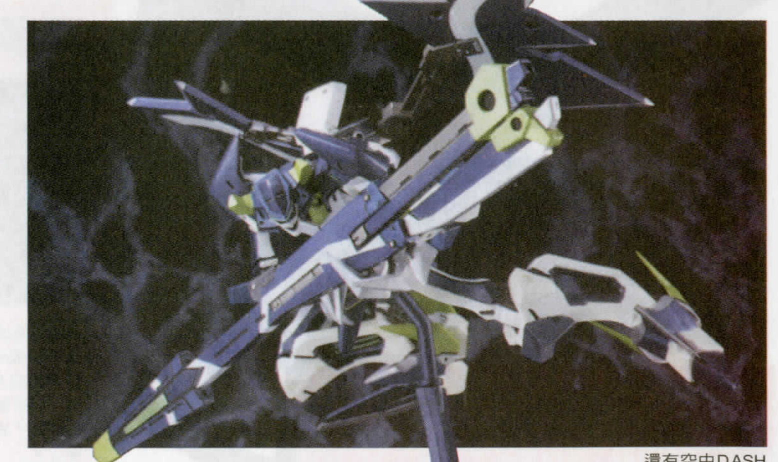
圖中是製品樣本，
還未加上 Marking。

有著名的「鯊魚鰭」，當然少不了鐮刀嘍！



封印球發動！

SPECINEFF 完全重現出遊戲中及設定裡那一種「歹角」的味道（笑），現時決定推出的是D.N.A. 版，會否 reprint 成R.N.A. 版推出則未定。



還有空中DASH

神板一最瘋狂傑作
闊別兩年再現大銀幕！





SLAYERS~ぷれみあむ

12月22日於涉谷東急3等等全國劇場ROADSHOW，與《櫻大戰~活動寫真》、《DI GI CHARAT》和《あずまんが大王》同時上映



世上最邪惡的年輕魔道士誕生！

相信有許多人知道誰是神板一先生了，可是大家又知不知道其實神板先生並不是一個創作動畫和漫畫的人來。也許是《SLAYERS》系列的TV動畫和漫畫太受歡迎的關係，所以給予人們一個錯覺神板先生是一個動漫創作人。事實上原著者神板一先生是一個小說作家來，而《SLAYERS》的誕生更加是由富士見書房的同名小說出現世上，這小說也成為了TV動畫版的基本。在小說之中也分為莉娜與加奧黎跟魔族戰鬥的本編，及莉娜與娜卡作旅程的外傳，這便是《SLAYERS》系列分兩個不同故事的原因。當時原作小說是在1990年推出，本編系列有15本於第二部完結，而外傳有17本，加上角川MINI文庫的4本。單單是小說發行部數合計，是超過1500萬部的經典Fantasy RPG作品來！之後神板先生與あらいずみるい老師合作令小說人物一一具體化，先後推出漫畫和TV動畫作品。

《SLAYERS》最初的TV動畫化是在6年前，而且在香港也有播放過呢。而這系列最後的作品已經是兩年前的OVA作品來了，大家也十分期待新系列的TV動畫或是OVA再登場，這相信是因為在「TRY」的OPENNING之中曾經看到獸王的一點兒模樣而大為推測。而在早前也証實了神板一先生正在創作TV動畫系列的第四期作品，令所有「魔劍」FANS極為雀躍！不過這還是十分長遠的事情來，而且公開的情報實在非常少，這或許會令大家有點兒失望。可是不要緊，今個冬季可說是莉娜復活的開始……於12月22日這聖誕的前夕，將會上映系列最新的劇場版作品《SLAYERS~ぷれみあむ》。在為大家介紹這個新作之前，先回顧一下歷來莉娜踏遍的足跡吧。









TV動畫系列

《SLAYERS》1995年4月7日~9月29日
《SLAYERS~NEXT》1996年4月5日~9月27日
《SLAYERS~TRY》1997年4月4日~9月26日

OVA系列

《SLAYERSすぺしゃる1~3》
第1話「恐怖的莉美娜計劃」1996年7月25日發售
第2話「謝夫列君的騎士道」1997年1月25日發售
第3話「鏡啊鏡」1997年5月25日發售

《SLAYERSえくせれと1~3》
Vol.1「らびりんす」1998年10月25日發售
Vol.2「恐怖的未來」1998年12月18日發售
Vol.3「小莉娜制服大作戰」1999年3月25日發售

劇場版作品

《SLAYERS》1995年7月29日東映洋畫系
《SLAYERS~RETURN》1996年8月3日東映系
《SLATERSぐれえと》1997年8月2日全國洋畫系
《SLAYERSごうじゃす》1998年8月1日東映系

莉娜的破壞力入侵不同媒體！

TV動畫版絕對是《SLAYERS》系列的靈魂所在，而且十分幸福的是一共三編的TV版在香港也有播放啊！以本編小說藍本而創作的TV版一共有三部，包括是與紅法師里程和魔王西普利都之戰的第一部《SLAYERS》，第二部「NEXT」是與魔龍王高夫和冥王之戰，第三部「TRY」是小說沒有的原創故事來，是莉娜與黑星魔王的對決。OVA方面也發現莉娜的足跡，大部份外傳的作品也是以OVA的形式來推出，內容也是一些有關莉娜與娜卡旅程中發生的趣事，作品也是屬於輕鬆的類型。受歡迎的作品當然是會推出劇場版了，由95年起每一年《SLAYERS》也會推出一套劇場版於夏季上映，而本編和外傳的比例是一半半，也許香港的朋友沒什麼欣賞到了。

SLAYERS the Movie in 2001

《SLAYERS~ぷれみあむ》是莉娜於新世紀復活的第一彈，而今次的劇場版是全體人物登場的呢！而且在公開的畫面之中可以看到這是源自本編的原創作品來，所以有不少同伴會在劇中再會，例如光之劍的末裔加奧黎、魔族獸神官席樂殊、西爾露王國第二王女菲莉雅和天才魔劍士積加斯，的確使人十分期待呢！而製作班底也是全新的面孔，當然原著的是神板一先生。此外在劇中有許多新角色加入，白魔術師露瑪和她的老師，更加有充滿智慧的八爪魚……看來故事還離不開大亂鬥的份兒了。

ENCYCLOPEDIA

Text by HJ

光武F解說第二彈！

上期為大家介紹了主角，大神一郎的光武F，那當然也要介紹一下其他隊員的機體囉！這一次就帶來了女主角(？)艾莉卡．科婷的光武F。

機體解說

在巴里華擊團，艾莉卡機是處於一個近乎支援機的角色。由於開設初期只有姬絲路及艾莉卡兩名隊員，只能作出小隊編成的情況下，埋身肉搏戰鬥的姬絲路機便作為突擊機，而手持機關砲射程較長的艾莉卡自然地成為了支援機。亦因為這個原因，艾莉卡機的靈子引擎，Orage F11是調低了輸出，比平均數600匹要低。是為了改善其扭力，維持平時與高鋒期的安定性及持久性而作出的調整。以前線戰術來說，與經常跟敵人作埋身戰全面接觸的突擊機相比，支援機更加要求其信賴性比性能高，這是因為萬一突擊機被擊毀時，要上前作出救援行動之故。

然而艾莉卡機並非作為後方支援的狙擊機，而是在敵人眼前出現撒出砲彈的，因此用上了並非要求高度準確的瞄準，而是製造彈幕發揮制壓對手效果的機關砲。這亦是適用於先鋒所使用的武器，加上巴里華擊團後來加入了歌妮哥及花火，艾莉卡機亦都回到了本來的位置。

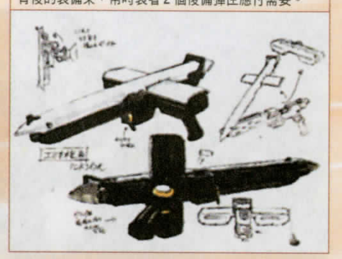
武器是Ochics社製造的專用MachineCannon（機關砲），特徵可說是其雙彈匣。內部以履帶供彈，由於考慮到平衡性，因此是左右交替上彈的。口徑是20mm ，分類上雖然是砲，不過實際上可說是機關槍的放大版，砲彈是帶有彈殼的類型，以氣動發射，發射速度為每分鐘240～360發。有效射程雖然達到一公里，但是運用了Open Bolt式彈道的關係，超過500公尺時準確度會急劇下降。裝備了彈倉的時候重量約為450公斤。

光武F本身的右手掌內部，設有連接口以電力接上機關砲，令發射、瞄準等工作可以由光武內部（駕駛室）進行。而機關砲自身也備有扳機、準星、安全鎖等，即使緊急時由其他機體作副裝備使用亦可。另一個特別的地方，就是覆蓋整支槍身及彈匣的白色上蓋，它本身兼備了駕駛者發揮靈力時作為靈子力天線的功能。



安全鎖

可選擇全自動（連射）、3點Blast、安全三個狀態的操縱桿，手柄為前後折疊式。而前面設有裝卸架，可加裝榴彈機槍等附加武器。



雙彈倉式MachineCannon

槍膛正位於彈匣前面，彈匣裝有85發砲彈，在光武F背後的裝備架，常時裝著2個後備彈匣應付需要。

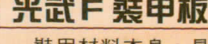
靈子力力場回復能力

當艾莉卡發動靈力時，由靈子力天線的形狀引發出來的十字形力場。

《櫻大戰》基礎技術 2 斯爾舒鋼

斯爾舒鋼是擁有遮斷靈力這種特質的合金，但是也擁有作為靈力媒介的能力。達致這種矛盾的性質，是因為其非常均勻的結晶結構。而根據鋼板本身的角度，能夠調整靈力的出入，結果出現了裝甲外擋住靈力，裝甲內作靈力媒介的情形。另外根據材料：鉛及鐵混合的比例，能夠讓特定的靈力通過。

斯爾舒鋼的發現，要追溯至1861～65年發生的美國南北戰爭。在戰爭中段開始進入魔術戰爭的狀態，擁有巫毒（Voodoo）教徒為咒殺（以魔法殺人）部隊的南軍，在各地取得了戰鬥的主導權。但是發生稱為「傑蒂斯的奇跡」這事件令戰局扭轉。那時，北軍在屍體堆中奇跡地找到發現一個嬰兒在一台蒸氣拖拉機中活下來。調查後發現這現象是因為該拖拉機為了減少成本，利用混合了鉛鑄成的鐵來製造，這種鐵擁有未知的結晶化構造。利用性能差劣不穩定的高爐，製造出能夠引起這種現象的特殊鋼材的技術，在1900年代由美國開發出來。並將其名為斯爾舒鋼，用於人型蒸氣的外殼上，其後技術發展，能夠把之前鑄造後不能使用的斯爾舒鋼，精製成擁有斯爾舒鋼相同效果的壓延鋼板。



光武F裝甲板

裝甲材料本身，是把壓延鋼板再經超高壓精製而成的高張力鋼板，鋼板表面會再浸透炭纖維以增加硬度。為了減輕重量而採用了積層構造製作，空隙中將會加入黏土及高粘度特殊液，加強防彈性能。



光武F積層裝甲分解圖



SPEC

名稱：靈子甲冑 光武F 艾莉卡．科婷機
全高：2592mm
乾燥重量：722kg
武裝：20mmMachineCannon（機關砲）
乘員：1名（艾莉卡．科婷）
發動機：靈子力引擎 Orage F11
輸出：556hp





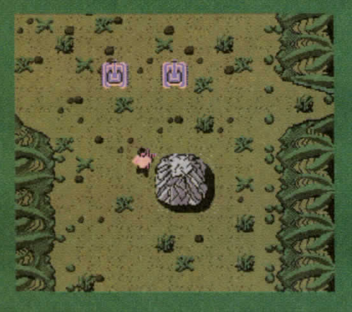
戰場上的真英雄

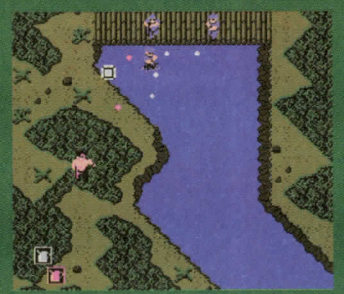
平面射擊遊戲的始祖

在1986年左右，史泰龍的「第一滴血」電影系列大熱之時，市面上便開始出現了像怒這一類的平面射擊遊戲。相對於上集為大家介紹的《魂斗羅》，這一隻可算是早一輩的作品。在本遊戲中，玩者需控制打扮得活像Rambo的角色，使用槍械和手榴彈來將畫面上的敵人消滅。除了一般的槍械外，主角還可以在遊戲中駕駛坦克甚至直昇機來消滅敵軍！對於當時來說，的確是一個吸引的遊戲元素。









Ralf & Clark

對於一些玩家來說，他們可能有玩過怒，也有玩過拳皇系列，但可能也不知道在怒中的那兩個主角就是拳皇系列中出現的Ralf和Clark。現在就在這裡為大家介紹一下他們吧。(資料來自拳皇的設定集。)

Ralf

格鬥技：Martial Art + Heidern流暗殺術
出生日：8月25日
年齡：39歲(很奇怪，自拳皇94至今都是39歲...)
出身地：美國
血型：A
身高：188 cm
體重：110 kg
興趣：收藏軍刀

Clark

格鬥技：Martial Art + Heidern流暗殺術
出生日：5月7日
年齡：34歲(也是不會老的...)
出身地：美國
血型：A
身高：187 cm
體重：105 kg
興趣：收藏槍械

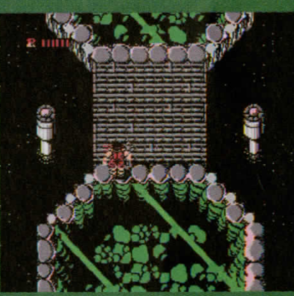
同系列作品介紹

怒 II - 怒號層圈

年份 ：1988

故事講及Ralf 及Clark 二人受邀到異空間消滅怪物。在本作中由一擊即死的系統改為體力計的系統，兩位主角可不再是脆弱的生命體了。但對付各奇形怪狀的敵人時，就會覺得他們倆不是軍人，感覺總是有點兒怪怪的。





怒 III

年份：1990

在本集中，Ralf 及Clark兩人不再只靠槍械來戰鬥，而改用了軍人最基本的格鬥技(也許是因為剛墜機而身無長物吧？)。敵人們也很君子，大都是赤手空拳來跟兩位主角





又有秘技！

在本遊戲中，如果三個機會都全瓜掉的話，畫面會停一段時間才會真正Game Over 的。就在這時候輸入 A B B A 這個指令的話，便可以立即有另外的三個機會繼續遊戲。不斷重覆便用的話，便可以容易地完成遊戲了。



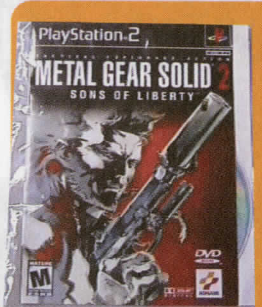
本地新聞

PS2年度超級勁作《MGS2》提早一個月推出？！

KONAMI於本年冬季推出的PS2大作《METAL GEAR SOLID 2》（以下簡稱MGS2）未推出已經一波三折，除了受到九一一事件影響而差點需要延期外，更要把原有世貿中心部份刪除。其後香港某大代理公司，亦因為與日本有關方面磋商發行行貨時消息不幸外洩，令日本方面否認此事，至今仍未知道香港會否有行貨發行。近日香港遊戲市場又再出現有關《MGS2》的新聞－在坊間竟然有美版《MGS2》的翻版軟件發售！原本日版的發售日在11月29日，美版則在11月13日，現在翻版竟然比正版早大半個月推出，瞬間便轟動了香港的遊戲界。據消息人事透露，雖然美版的發售日在11月13日，可是香港在早大半月前已經返貨，數量當然並不是很多，不過翻版商只需得到一套軟件，便可以令該翻版軟件充斥整個市場，這個消息對於那些已經把PS2改裝的玩家來說，無疑是非常吸引的。

其實在PS全盛期時，亦有出現盜版遊戲軟件充斥市場的情況。因為除了價錢廉宜之外，不少玩者購買的原因是夠快，例如《BIOHAZARD 2》等大作，亦多次比正版的發售日快上一星期或以上。其實會發生翻版比正版快這種情況，主要是因為廠商為了提昇銷量而提早把遊戲交給商店，好像這次為了對抗美版X-BOX的推出（美版X-BOX發售日是11月15日，而日版在2002年2月22日），SONY便以《MGS2》這超大作來作抗衡之用。可是一些無良的翻版商人，卻利用了這段時間差搶先一步把盜版軟件推出市場，然而，這樣除了對遊戲的銷售量有所影響之外，亦是侵犯他人知識產權的罪行。這次《MGS2》的翻版事件，充分顯示香港盜版情況的猖獗，及反映出香港遊戲界的弊病。

另外，此事引起了各界的極大的迴響，各方人士也於NEWS GROUP內發表對此事的意見和罵戰，有人更聲稱這是得到海外正式受權的SAMPLE DISK，引起了滿城風雨。



◆此軟件的售價也要$120





《J-LEAGUE WINNING ELEVEN》銷售不理想！！

《WINNING ELEVEN》系列一直很受香港玩家的歡迎，每一集推出的銷售反應也很熱烈，有時甚至出現「炒價」的現象。就以前作《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5》為例，首天發售便立即出現炒風，售價最高被炒至九百大元，不過仍然有人掏腰包購買，而且價錢一直維持七百元左右的高價，直到貨源改善後才調整到合理價錢，這情況充分表現該遊戲在香港市場受歡迎的程度。可是新作《J-LEAGUE WINNING ELEVEN》的銷售成績未如理想，首天發售價格最高只不過是$450左右，第二天更調低至$350左右，可是仍未見有人問津。今集的銷售成績不如理想，其實亦有個中原因。第一，遊戲是以J-LEAGUE(日本國內職業聯賽)為題材，這對於不熟識J-LEAGUE的香港玩家來說，很難產生購買的意慾。第二，KONAMI已經宣佈在2001年底會推出WORLD SOCCER的最新版本，香港的玩家亦會等待年底才會購買最新作。幸好本地的商鋪早已預料這種情況，入貨的數量自然不會太多，因此亦沒有出現屯積的現象。





《PIKMIN》叫好不叫座

最近經過某些遊戲商鋪，不難發現時常有很多途人圍觀其電視螢幕，皆因內有一群樣貌趣怪的外星人吸引著他們的目光－《PIKMIN》的角色們。《PIKMIN》是GAME CUBE的最新作品，曾經玩過它的人皆被其遊戲性吸引，因此日本和本地的遊戲雜誌對此作品有很高的評價(日本FAMI通的4位編輯也全給9分)。可惜遊戲雖然得到業界一致讚揚，但在本地市場卻沒有做成熱潮，銷售量只是一般，更別說有助GAME CUBE的銷售量了。其實遊戲主機往往會因為遊戲軟件數量不足，而令人難以產生購買意慾；相對地，如果主機的銷售數量不足，亦很難令遊戲軟件的銷量提升。所以說，雖然《PIKMIN》是一隻非常出色的遊戲軟件，可是它的名氣並不足以提昇GAME CUBE的銷售量，除非GAME CUBE現時有《撒爾達傳說》或《寵物小精靈》等這些叫好又叫座的著名遊戲推出，否則現階段很難增加GAME CUBE的銷售量。







流言板

TEXT:杉原

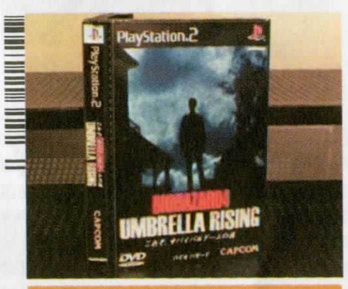
正所謂世事如棋局局新，凡事都應該得到第一手資料。在遊戲界亦一樣，迅息隨時在不斷更新。然而在大家收到最新消息的同時，有人亦利用這點「製造」新聞，擾亂讀者視聽。因此，筆者在此搜出一些不知是真是假的傳聞為大家探討。**注意：**以下內容純屬傳聞，如有虛假實屬不幸！

CAPCOM出爾反爾？PS2版《BIO4》？！

早前，CAPCOM在公佈《BIOHARD》於NGC推出重新製作版的時候，曾經發表過往後所有《BIO》系列均會屬於NGC的專屬作品。然而，在不久後的今天，竟然有PS2版《BIO4》的包裝曝光？！

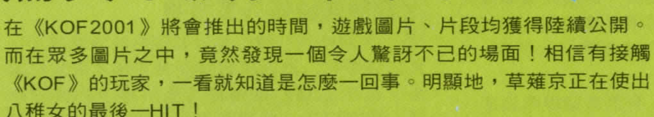
從圖片中所見，《BIO4》的副標題是《UMBRELLA RISING》，從這副題推測，故事將會發展至CHRIS、CLAIRE、JILL、LEON等人向所有事件的幕後黑手UMBRELLA公司展開反擊。這是否意味著《BIO4》將會是系列的最後一集？還是另有下文？

在其可信性方面，由於CAPCOM在《BHCV》的時候已有前科，當時曾經公佈《BHCV》只會推出DC版本，但在一段日子後卻推出PS2版，而且更是改善了的完全版。因此，實在不能排除會於其他主機推出《BIO》系列的可能性。然而，廠商對任天堂有異心會遭受何種對待相信前車可鑑，CAPCOM又會否公然離開NGC陣容？在玩階段《BIO》系列等大作仍在正常開發中的時候來說，相信短期內可能性都不大吧。



PS2版《BIO4》封套？

可信性：30%

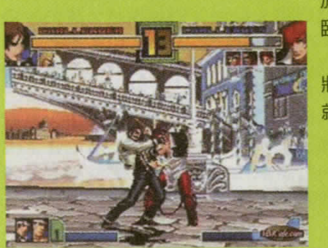


驚異！瘋狂草薙京？

在《KOF2001》將會推出的時間，遊戲圖片、片段均獲得陸續公開。而在眾多圖片之中，竟然發現一個令人驚訝不已的場面！相信有接觸《KOF》的玩家，一看就知道是怎麼一回事。明顯地，草薙京正在使出八稚女的最後一HIT！

正因為此圖片，傳聞立刻接踵而來。雖然廠商方面曾公佈京的新招式，但由於圖片實在與八稚女太相似，甚至可以說是一模一樣，因此玩家們都十分關注。坊間有傳聞京學會了八稚女，有的甚至說京將會步八神的後塵，成為暴走族（？）！到底在《2001》中，京身上發生了甚麼事情？莫非京與八神，甚至是大蛇一族，仍有一些未被揭開的關係？

大家可能不太相信正人君子的京會做出一些瘋狂的行為。但不要忘記，《SF》系列的隆有怎樣的遭遇。隆是《SF》的元祖主角，卻會進入瘋狂狀態，成為殺意隆。而京在《KOF》的地位與隆相若，他成為暴走一族實在不足為奇。何況這是SNK的臨別之作，相信會帶給玩者一些「驚喜」吧。無論如何，《2001》將於不久的將來推出，到時候一切就可揭盅了吧。



◆草薙京版八稚女！

可信性：50%

《機戰A》幻之第四十話

《機戰A》已推出了一段時間，相信不少玩家已爆機多時。然而到底《機戰A》有沒有第四十話？至今仍未有個明確的答案。這傳聞其實早於遊戲剛推出時已經誕生，當時的總話數有說三十九，有說四十，分岐甚大。雖然遊戲攻略的流程表已標明最終話是大家都可到達的第三十九話，但隱藏著第四十話的傳聞仍然不絕於耳。

其中網上更流傳著最終BOSS為白河愁的隱藏關卡「神之黃昏」，而且更有圖片展示出來。雖然後來已經證實這個第四十話是虛構的，圖片亦只是「製造」出來，然而這並不代表這傳聞已被完全否定，因為仍然未有人確實提出第四十話為不存在。

雖然如此，但在隱藏要素紛紛曝光的現在，如第四十話為真正存在，應該已被玩家所發現。在遊戲已推出一段時間的今天，相信這個幻之第四十話的存在機會已微乎其微。





◆像真度的確甚高呢

◆人手「製造」出來的「神之黃昏」

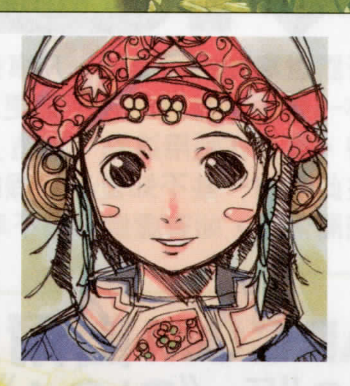
可信性：5%

魔洞神龍RPG

| 讀者參與 計劃 | Les Pearland SaGa







經過了一段漫長的時間，《GAMEPLAYERS》和《HYPER PC PLAYERS》與魔洞神龍創作組合作舉辦的讀者參與計劃RPG 已經來到尾聲，在這裡首先是多謝60多位的讀者參與我們的RPG 活動，其次的是《HYPER PC PLAYERS》有關同事的合作，令整個讀者參與計劃得以成功配合實行，加上魔洞神龍創作組的組員們於故事和背景創作上付出莫大的時間和支援，最後是特別為大家找來中世武器分析的Lancelot，在此特意向各位致謝。在這段日子之中，我們除了於HPCP 之中連載讀者的RPG 遊戲小說之外，也於GPM 之中解說珍珠大陸的世界觀，以及有關RPG 的創作心得，希望令讀者對RPG 創作和遊戲觀念上有更深認識。藉著RPG 可以和不同的玩者進行溝通，培養遊戲指導人的領導能力，給予原著者新的創作空間，這些也是在讀者參與計劃之中，以不同形式參與的人得到個人提昇的機會，同時也是魔洞神龍創作組開GAME 的目的。最後創作組會回顧讀者在故事之中遇過的「小動物」作詳細介紹，希望未來有機會的話再與大家展開新的冒險吧！

TEXT：魔洞神龍創作組

百獸圖其之一

「你好，我是暗黑圖書館的女生物學家拜柯那治，是大家在沙漠的生物導遊，介紹各種各樣的生物。「好，大家看不看見前方十米多處躺著的人形生物的屍體？他們就是蜥蜴人了，剛才一定發生過一場大戰了，他們才剛死去不久，走過去看一看。 蜥蜴人的外觀「大家請用手摸一摸蜥蜴人的皮膚，是不是十分很乾燥呢？蜥蜴人表皮是由很多的鱗片組成，因此他們的皮膚十分堅硬，在沙漠的蜥蜴人是灰色及黃色的，是保護色，而在森林的蜥蜴人則是綠色的，總之不同地區生活的就會因應當地的環境而有所不同，成年的蜥蜴人有六至七呎長，200至250磅重，有3至4呎長的尾巴，手及腳也有長長的爪，他們是冷血的動物。

現在我要張開他的嘴巴了，仔細看清楚・・・看見他的舌頭嗎？和人是一樣不分叉的，傳聞在很久以前，珍珠大陸蜥蜴人的舌頭是分叉的，後來一名魔法師被蜥蜴人捉了，把他的頭砍下來吃，魔法師的人頭在蜥蜴人的口中咒罵說『我要你的子孫之舌永遠合在一起不分叉！』從此蜥蜴人的舌頭便和人一樣不分叉了。」

蜥蜴人的獵食及戰鬥「好了，接著是蜥蜴人的作戰及獵食技巧，蜥蜴人大多數是一群的出擊捕殺對手，他們的首領多數是那群蜥蜴人中最好打、最巨大的蜥蜴王或一些較聰明的擔任。

蜥蜴人會以他們敏銳的嗅覺遠距離分別對手的人數、種類而進行攻擊，由於他們的智慧十分低，只能以簡單的聲音互相溝通，遇上數量比自己少的對手只會發狂的進攻，完全無戰術可言，萬一遇上巨大及數量多的敵人，蜥蜴人會本能地排成一些簡單的陣法，不過頂多是較為有系統的陣如方陣而已，因此智慧仍是他們一大死穴。

雖然他們是雜食生物，可是食物以肉為主，尤其以人肉優先・・・不用怕成那樣吧？這些蜥蜴人已死了，另外他們的武器以簡單長矛、用骨做的斧頭為主，由於他們不懂用弓箭，因此遠距離是以擲大石攻擊敵人代之。」

蜥蜴人的其他事情「基本上蜥蜴人會分別金銀珠寶加以收集，食物及金銀珠寶是他們的弱點之一，有時他們因為了吃東西及珠寶而被敵人偷襲也說不定，他們和老鼠一樣要咬沙磨牙及磨甲，否則會因為牙齒過長而餓死，他們的同伴意識很弱，基本上是敵我之分『非我族者打』總之看見不是蜥蜴人的生物便會與之作戰了，基於他們的首領名份是打回來的，因此當首領一死，自族自然為了成為下任首領而殺過血流成河不可。聽說他們求偶時會以牙齒鬥長、鼻大、爪尖為主・・・這是審美眼光的不同吧，你們不用嘔吐。」

百獸圖其之二 沙蟲

「各位相信已經清理了腸胃，看來要介紹另一種生物，牠有長而多節的身體，常埋在地中・・・答對了，正解，是巨沙蟲・・・

沙蟲的外觀

「可惜現在無現成的沙蟲屍體，不過我用口說出來一樣行，首先，最長的沙蟲大約有100米左右，直徑8呎，皮是白色，頭部有角及大眼睛，不過由於他們長期埋在沙裏，視力已退化了，和老年人的視力差不多，取而代之是大範圍的嗅覺，可嗅到方原100米的氣味，身上以很多的節來組成，每一節有硬殼，一般戰士的劍是傷不了牠的，唯一較弱的是節和節之間的位置。」

沙蟲的獵食技巧及性格

「大自然的各種生物有其獨特的獵食技巧，大如鯨魚的沙蟲自然有其獵食方法才能生存至今，基本上牠們是獨自行動，甚少和同類來往，這是因為，他們食量大，有同伴在會分薄了食物，只要是比自己體形少的生物他們也會吃『飢不擇食』嘛，也即是任何生物也會吃，包括人，在獵食之前，首先牠們會埋在地下的深處，等到獵物走近便會突然破沙而出，一口吞了，說不定牠就在你的腳下呢・・・嚇倒了吧？不過100米的沙蟲全沙漠大約不超過十條，而且牠們十分懶惰，非到肚餓也不會上地面，因此我們遇上沙蟲的機會很微，遇上了只怪自己行倒運。另外是一些攻擊技巧，沙蟲可以從口中噴出強大的沙瀑，傳聞沙漠中沙瀑就是出自沙蟲口中，另外牠們也會把大量的沙吸入口中噴向對手或以身體在沙地打卷出大量沙，目的是用沙封著對手使對手窒息而死，對手如數目多則改以360度噴沙或向天空噴沙，原理也是一樣。 沙蟲會作周期性的脫皮，每脫皮一次，體質積便會大一次，可是這也是他的危險時間，有很多的獵人便是算準沙蟲脫皮的時間把牠們獵去，另外沙蟲是沒有性別之分，



因此只要有另一條沙蟲便可以自動進行交配．．．．好了，時候不早，我們起程到前面的廢城過一晚夜吧，以下的時間交給在新聞部的小藍及莫古。」

百獸圖之其三 Giant scorpions巨蠍子

「大家好! 我是代拜柯那治老師替大家介紹各種生物的助教伊歌那治，老師因為要準備升級論文，所以將餘下的講解暫時交給我．．．(哈哈! 捱了那麼久終於有出頭日耶!)．．．呃! 沒有，我沒有說甚麼，你聽錯罷了．．．咳哼!! 好! 我們先到那邊看看吧。」

「嗯? 你問這些躺在蜥蜴人之間五六呎長的大虫死屍是甚麼玩意兒? 讓我先戴上近視鏡看清楚．．．噢! 這是巨蠍子，是和沙漠中常見的四吋長小蠍子同宗的巨型親戚。它們是一種經常在不同環境出沒的可怕獵食昆虫，平時喜歡棲息在沙漠和溫帶地區，但同樣也能在較為寒冷的地方活動。讓我們先看看它扁平的綠色硬殼，試試敲敲看，是不是很堅固的樣子? 事實上這甲殼的堅硬程度可不比鋼鐵差，就是一個騎士的重型裝甲也可能有所不及。然後我們來看看巨蠍子的吃飯傢伙，就是這雙青青黃黃的大鉗子，還這條一節節、黑黑彎彎的長尾巴，尾巴的末端那勾狀尖刺．．．哎．．．我是您就不會用手去碰，因為這尖刺上帶有一種見血封喉的劇毒，可以在短時間內致人於死地，您也不用嚇得臉也青了，只要毒液不沾到傷口就不會有大礙啦! 還有，大家嗅到刺鼻的氣味嗎? 這就是尾上毒液的氣味，巨蠍子身上時常散發出這種氣味，一些嗅覺靈敏的生物就是憑這氣味預知巨蠍子的到來而立即逃之夭夭，得保性命呢! 不要看巨蠍子體積這樣龐大笨重，六隻長腳令它們走起來比那些重裝騎兵乘著的笨鈍戰馬還要快哩，最有趣的是，這些又尖又硬的腳在堅硬的地面上會括出陣陣像雨點洒在屋瓦上"悉瀝悉瀝"的怪聲，聽起來教人滿不舒服，好些在地底迷宮遇過巨蠍子襲擊後僥倖生還的冒險者，往後一連數個月裏一聽到雨聲都嚇得跳起來，下雨的晚上不停的發著抖，就是這個緣故。」

戰鬥和獵食方法：

「巨蠍子擁有這樣一副堅硬的甲殼，防禦力非常高。它們身上共有三件武器：兩隻強而有力的大鉗子和一條有毒刺的長尾巴，所以能同時應付三名敵人。它們一貫的攻擊方法是利用大鉗子把獵物牢牢鉗著，然後用尾巴上的毒刺從容地把獵物幹掉。那雙大鉗子的殺傷力很大，可以輕易的把一些像貓和狗這些較細小的生物一分為二，被鉗子鉗著的人就算不立時被鉗死，如果不能及時掙脫的話，就必定會被毒刺螫中。毒刺本身所做成的傷害不大，但它產生的劇毒卻會注入受害人的傷口，隨著血液流到全身，產生肌肉痙攣和心臟休克，如果不能及時施以救治，不用一分鐘就會令人毒發身亡，大家來這邊看看這具死相很難看的蜥蜴人



屍體，牠全身泛紫，口吐白沫，筋肉收縮，四肢關節屈曲，很顯然是中了毒刺上的劇毒而死的。由於蠍子的毒液毒性這樣猛烈，所以很受煉金術士和殺手的歡迎。但奇怪的是，巨蠍子本身卻沒有對自己蠍尾毒的免疫力。雖然體型龐大，但巨蠍子也只有昆蟲般的智慧，只會依本能來作戰，攻擊任何走近牠們身邊的生物，不像蜥蜴人般懂得使用簡單的陣形和戰術，巨蠍子族群裏也沒有領袖。

而巨蠍子最危險時候就莫過於牠們快要被敵人殺死時，因為牠們會進入短暫的瘋狂狀態，不獨攻擊速度會變得快速無比，更會不顧一切地盲目用毒刺向身邊一切的生物攻擊，往往會連敵人也一起拖進鬼門關，實在是非常難纏的怪物。」

巨蠍子的生態：

「巨蠍子是卵生的，一隻雌性的巨蠍子每胎下最少數隻到最多二十多隻蛋不等。牠們喜歡在地穴和地下迷宮中築巢，成群出動捕食所有走近它們巢穴的生物，被捕殺的獵物會被牠們拖到巢穴中吃掉，卻不會理會獵物身上任何吃不得的東西，所以有些巨蠍子的巢穴偶然可以找到一些人類或精靈、矮人的受害者遺下的財物。牠們的獵物通常都是巢穴附近的生物，例如其他巨大化的昆虫如巨螞蟻，巨蜘蛛等等，而牠們自己就是像大沙虫這些更巨大的地底生物的食物。巨蠍子還有其他體形較少的種類，不同的只是力量和尾上的毒性的強弱。」

「好! 今次暫時到此為止，我們跟著出發到第二個景點。嗯．．．讓我看看老師留低張貓紙先，下次講的是．．．有了! 是"人面鳥"和"綠妖精"，希望大家多多捧場。」

百獸圖其之四 HARPY

同學們好，又是我暗黑圖書館生物學家拜柯那治，上次真是不好意思，去了交文無法教大家，好了廢話小說，今天我們的課題是「蝦片」．．．不，HARPY才對，即是人面鳥，為了鄭重其事，今天我穿了一件人面鳥的服裝，使大家更加投入。 請大家翻開課本第六頁，有一副人面鳥圖，對了．．．．



HARPY的外觀

人面鳥如其名字一樣，上身是人，下身是禿鷹的身軀，外表是年輕女性，可是她們面目猙獰．．．我可是美麗的啊．．．她們披頭散髮，滿口長著又黃又爛又尖的牙，而且她們從不清潔身體，因此身上會發出陣陣惡臭，只要給她們碰到的東西可想而知是多麼的臭啦，因此她們通常是沒有衣服，有的也是破爛的衣服，可是她們喜歡一些閃爍的東西．．．．為何用這樣奇異的眼光看著我的上身．．．．討厭．．．．

HARPY的生態

剛才那位同學受到我的教導後已變得乖巧了，好了，談談HARPY的性格，如有耶魯字典的同學一查HARPY的耶魯解釋，對了，是殘酷貪婪的人，HARPY的性格就有如她們的耶魯解釋一樣，既貪婪又殘酷。 HARPY喜歡在沿岸船的航行路線附近或交通要道附近的山中築巢，然後把捕捉到的獵物，帶回去享用，她們會把巢穴佈置得超級可怕，使其他生物不敢走近，而她們對獵物身上的閃亮寶石是十分喜歡的，她們會把這些戴在身上，簡直就是女人的性格嘛．．．金銀或武器則會掉在一邊。一個鳥巢中通常會居住著6頭HARPY左右，可是沒有人見過男性的人面鳥，牠們每兩年便會下蛋乙隻，可是她們是不會照顧子女，任得她們自生自滅，無責任的母親．．．吃山洞中的蛇虫鼠蟻為生，直到自行覓食為止。人面鳥沒有社會制度，沒有所謂領袖，偶爾會和其他邪惡的生物如GOBLIN合作獵食，有時會為爭奪獵物或爭論如何折磨獵物的方法而吵架甚至大打出手，唉越來越覺得她們像三八了，而打輸了的人面鳥有可能成為其他人面鳥的晚餐，說到吃，她們基本上什麼也吃，但較喜歡人類、精靈及矮人等，通常怪物就是喜歡吃人，否則又怎能叫作「怪」呢? 而更惡頂、更難忍受的是她們喜歡在進食前折磨獵物，是動物界中的虐待狂。她們除了肚餓吃人外，也會因為太悶而出外殺人解悶，殘酷貪婪的人嘛，HARPY她們一般有50年的壽命。





HARPY的作戰

各位請翻到課本第20頁，那裏有一副HARPY作戰圖，從圖中我們可以看到HARPY正在唱歌，對，唱歌是她們的武器之一，HARPY的歌聲會迷惑人們，這些歌聲對非精靈及意志力薄的傢伙十分有效，剛才那位意志不堅定的同學一定第一個遭殃，受影響的人會走到歌聲的來源地後站著不動，不作任何抵抗，一味任HARPY魚肉，因此只要HARPY不停止唱歌，迷惑較力便不會失去，一些自以為是的冒險者會上前和她們作戰，以為這樣可阻止她們唱歌，不過HARPY是可以邊打邊作戰的，因此他們會成為犧牲品。有人以為掩耳不聽便會沒事，可是歌聲是會穿過雙手，直達耳膜的，這是常識，而且當聽到歌聲才封耳也已經太遲了，因為歌聲的咒語是會在耳內回盪的小心，唯一做法是在未聽歌前把耳朵封著，如用蠟呀、蓮蓉呀等隨你。她們會用那鷹一般的爪子攻擊和利牙作戰，有時也會用骨頭作戰。因此各位在以後遇上她們要小心囉！

好！我們下一站是GOBLIN的洞穴，各位小心了．．．．．．

百獸圖其之五 GOBLIN

各位同學，為了貫徹活動教學這教學方針，我，拜柯那治今次帶大家到GOBLIN的洞穴中講解，因此大家一會兒要放輕聲一點，別讓GOBLIN發現哦。

GOBLIN 的生態

聽好了，GOBLIN(綠精靈)他們除了在珍珠大陸極北或極南的地區不會出沒外，幾乎存在於任何地方，看見前方那看來十分潮濕的洞穴嗎，唔，好色的甲同學答對了，GOBLIN是較喜歡居住在潮濕、陰暗的地下洞或地面廢墟，牠們有40-50歲壽命左右，剛才看見一批運糧的冒險者到廢墟了，希望他們好運。殊．．．放輕腳，我們已經進入了GOBLIN的地底洞穴．．．伏下吧，唔，你們為何全按著鼻子？啊．．．我一時忘記了，GOBLIN是一種十分污穢的生物，牠們完全沒有衛生常識，吃喝拉撒睡全在同一個地方，耶魯人的牢獄生活就是如此，因此耶魯的犯人常病死在獄中，可是不知怎的，GOBLIN卻不會生病，因此牠們身上彌漫著一股惡臭，我們沾上牠們血的武器和衣服會數天都會有臭味，很難清除，口下？問我為何不怕臭？．．．哈，我的鼻子經過改造，已嗅不到任何氣味了。GOBLIN會純粹尋開心而開殺戒，牠們什麼肉也能吞下，由蟑螂到人也照吃無誤，飢餓起來連腐肉也不會放過，牠們很會破壞環境，住在牠們附近的林木及生物很快會被砍光及殺光，可是牠們是不錯的礦工，會在山區發掘礦物。你們看見他們在睡覺嗎？GOBLIN是一種晝伏夜出的生物，通常4-24隻左右，牠們害怕強光，因此我選擇在早上進入GOBLIN的洞穴目的就是選擇牠們較不活躍的時候觀察，而牠們有牠們的GOBLIN語，是人聽不懂的。

GOBLIN 外表

GOBLIN前額傾斜，扁面扁鼻，耳朵又尖又長．．．啊！看見了沒？那隻正在張大嘴打呵欠的GOBLIN，牠的大口長滿了尖尖的利齒，基本上如該生物的文化越高，他們的牙齒就會退化，人類、ELF等就是一些例子，看見牠們牙縫間的肉碎嗎？這就証明了牠們是肉食性的生物，GOBLIN手長腳短，身高平均只有四呎，GOBLIN的膚色會隨著種族而有所不同，有橙色、黃色、紅色以及我最喜歡的綠色GOBLIN，牠們的眼睛是閃爍的紅色或黃色，令我想起檸檬，牠們身上穿的是啡黑的皮制粗衣，很粗糙嘛．．．

GOBLIN 的社會文化

好，大家靜靜地坐下，現在我們講下GOBLIN的制度，GOBLIN採取公有制度，全體在一個地方生活作息，除了首領外，其他GOBLIN是沒有私人居所，牠們的私人財物全帶在身上，完全沒有私人隱的概念，失竊常有，GOBLIN的財物多是偷搶回來，而搶回來的會上呈中央，即是全部放在領袖居所中，可是GOBLIN偶然也會造皮製品，GOBLIN也有女性，可是你不要問我如何從外表分別牠們的性別！GOBLIN女佔全族六成，而且多產，一胎生數隻，蟑螂一樣，小孩數量和成人一樣，因此GOBLIN對食物要求很大，否則怎能養妻活兒？女GOBLIN及小孩通常留在家中煮飯，不會參戰。GOBLIN的階級觀很重，而牠們的位置一般是靠武力掙回來的，階級高的會勞役低的，一個GOBLIN部落約有40-400隻雄性成年GOBLIN，每40隻會有一隻較強壯的帶頭，每200隻就布一隻副首領和護衛，當然這些副首領的力量及裝備會較好，因此每一個部落有一隻首領和8個護衛，牠們比一般GOBLIN大一倍，力量和體力也大一倍，裝備當然是全場最好的。GOBLIN之中也會有識魔法的巫師，因此別以為牠們很弱，不過會魔法的GOBLIN當然少之有少。GOBLIN也有奴隸制，因此別以為人才有奴隸，牠們會捕捉其他人種作奴隸，奴隸比例是族中的4成，主要提供勞力和糧食，GOBLIN最憎恨的是矮人DWARF及地精GNOME，因為矮人也會掘礦，大家是競爭對手，可是GOBLIN是亦是其他強大邪惡生物的奴隸，例如DARK ELF(即羅德島老是跟著亞修男的那隻)就常奴役GOBLIN作體力勞動、戰爭和娛樂之用了。咦？牠們好像走過來這邊，洞口也給堵塞了，難道我們給發現了嗎．．．乙同學，你扮貓叫也是沒有用的，牠們什麼也吃，可是這不是一個好機會讓我介紹牠們的作戰放法嗎？我們邊走邊說吧！

GOBLIN 的戰鬥方式

由於GOBLIN體型小、個性懦弱，所以會用人數搭救體型上的不足，看見他們洶湧群而出嗎？．．．這洞穴約有30隻GOBLIN，我們有麻煩了．．．快從出口離開！哇！好險！幾乎踏中牠們的陷阱，GOBLIN為免和看起來很強的敵人正面交鋒，牠們會造一些陷阱及埋伏來攻擊敵人，看見帶頭那兩隻GOBLIN騎狼嗎？GOBLIN偶然會騎一種叫WORG的惡狼作戰，而GOBLIN有時也會捉狼來騎的，各位同學認為人會比狼走得快嗎？而且我們好像被包圍了．．．逃不了便打吧！GOBLIN基本上是會用任何武器的，當然是合乎身體比例的啦．．．同學們想回家嗎？哦，不用怕，我帶得你們來準有方法帶你們回去的，讓我又介紹下暗黑圖書館生物部的武器B.I.O.H(BLACK LIBRARY・IMMEDIATELY・OVERTURN・HAMMER) GOBLIN們立即OVERTURN！

呼！擺平你們這批GOBLIN靚CAN花了我不少時間嘛！現在我收服了你們就得服侍我！叫我做女王吧！哈哈！第一單任務是把我及我的學生用橋抬到最近山城去！不錯！是抬！唔，回到山城要向那個馮禿頭拿洗衣費及教學經費才行．．．．．．

百獸圖其之六 活人像(Golem)

大家好！又見面了，我是伊歌那治助教。現在是深夜，所以請大家小聲點，因為今次帶大家去尋幽探秘．．．喂！這位同學幹嗎眼光色迷迷口水直流的？我們這旅程可是正經八百的呢！上次在綠妖精洞中拜柯那治教授教訓得你不夠嗎？我怎知？嘿嘿！我是無所不知的，你乖乖的給我放規矩點，否則我要你好看(哈哈！過足權威癮)。咳哼！好，我們這次要介紹的生物是活石像(Stone Golem)，之所以帶大家在深夜裏溜進暗黑圖書館內，是因為這裏守門的正正是幾尊如假包換的活石像。活石像很難得，我只知道這裏有幾尊，但白天的時候不能隨便帶大家進來，因為那班老頑固不喜歡，所以唯有等晚上來給大家開開眼界吧(嗚嗚~~~！花了不少錢來買通門衛哩，又不能實報實銷，今個月的預算泡湯了，這份工真不容易打)。噢！你說我眼角有淚光？不不，吹沙入眼罷了。好了！這是我們今次的目的地－「暗黑圖書館機密檔案室」的入口大堂，看見擋在正門那尊巨大的石像嗎？身高十多公呎，重達五千磅，那就是整座圖書館裏最大的活石像。

解說：Golem

這個字是古代語言，簡單的意思是有生命的人像。它是由魔法師或僧侶透過上級的魔法力量或神術授予生命的人偶，擁有超強力氣，而且刀槍不入、水火不蝕、百毒不侵。由於製作過程極其費時和難巨，所需的人力物力和魔法力的要求都異常高，所以有人說製造活人像是魔法師和高僧法力高強和地位超然的證明。依材料不同，人像的性質也各有不同，早期一般的製作材料有石頭、鐵、粘土、肉等，後來有人改良方法，成功利用骨頭、玻璃、木頭、稻草等造成新種的人像，效果各異。每種人像逐一說起來說幾天幾夜也說不完，所以這裏我們只集中討論今次的主題：

活石像(Stone Golem)。活石像一般是由一整堅硬的大岩石(如花崗岩)花數個月精心雕



琢而成，體型巨大，高超過九呎，體重達三千磅以上，但這只是一個沒有生命的驅殼而已，要賦予石像生命，製作者要多花一個月的時間的準備來給它注入靈魂，耗上龐大的人力物力作起動儀式，把一只大地精靈(Earth elemental spirit)喚來，用魔法力降服它的意志，然後把它強行封在石像體內，讓大地精靈的元素力量來啟動石像的身體，才算完成整個過程。活石像一般會被雕塑成人形，但也有被塑成各種神獸魔獸的模樣，放在建築物，教堂或陵墓裏裏外外作為守護神和辟邪之用。

戰鬥：活石像本身並無思想情緒，也沒有語言和溝通方法，只會完全依照製造者的命令行事，所以是一副不知恐懼為何物的工具，不折不扣一座單純的戰鬥機器。戰鬥時它們只會揮舞一雙石拳頭，但破壞力驚人，可以輕易的把整座屋子夷為平地。加上它們的特異體質和魔法特性，除了一些神兵利器外，尋常刀劍加在它身上就如以卵擊石，而除了一些影響石頭結構的魔法外，其餘魔法一概不能動它分毫，所以在戰場上它們是很可怕的敵人。

生態：因為是人造的東西，所以活石像沒有所謂社會組織，也沒有甚麼生活習性，它們打從被造出來那一刻就註定永遠聽從製造者的命令行事，不眠不吃，直至被毀滅為止。而由於它們完全沒有智慧，只會執行一些簡單直接的命令，所以通常會被用作守衛，例如這「暗黑圖書館機密檔案室」大堂裏的活石像製作者下的命令是：「除了手持通行令牌者外，任何進入這大堂的生物通通格殺勿論」。現在我試試踏入這房間，讓各位觀察活石像活動時的形態，看！那活石像動了！因為它體積龐大，所以行動較為遲緩，但力量上的優勢已足以彌補這個缺點；另外大家看看它的關節，雖然是一塊硬硬的頑石，但可卻是「全關節可動」哩！多麼神奇！哎，多講幾句，它已走得這麼近了，還兇神惡剎地舉起那水桶般大的拳頭呢，還是先出去避一避再說吧．．．咦？誰關上了門？還上了鎖！？喂！唔好玩啦~~~！會搞出人命啦喂~~~~！(編輯按：編幅所限，以下一段伊歌那治主演的「活石像虎口逃生記」的記錄被省略。)

一點趣聞：活人像的製作遠早於一切文字記錄，據暗黑圖書館的古代文獻顯示，最早在傳說中出現的人像是一個活泥像(Clay golem)，是由一個上古代一個不知名的民族造出來的，那時他們為了幫助賦予人像生命，他們在它的頭上刻上古語"EMIT"一字，意思是「生命」，於是泥人像就動了。或許是當時人們的製作技巧不足，後來附在人像上的大地精靈擺脫了他們的控制，活泥像四出破壞，為了要收拾它，他們便把它頭上的刻字中的"E"字抹去，刻字變成了"MIT"，意思是"死亡"，於是活泥像便不再動了。流傳至今日，製作活人像的技術已大有改善，當然不會再有這種明顯的破綻出現了。

百獸圖其之七 史萊姆

拜柯那治：「各位同學好，今天由於我右手的義肢到期更換的關係，不能帶大家出外，外展課程由助手依哥那治負責帶隊去看石像，今天我的課堂教法也有所不同，不過大家不用在意，我今天請了特別嘉賓來介紹怪物，有請史 sir 史萊姆進場。」

史 sir：「拜柯小姐妳好，我是史 sir，是史萊姆大家族的一員，大家見我出場想必也知道今天是介紹史萊姆了。」

拜柯那治：「是的，史sir請就坐，各位同學請稍等了，史萊姆行動是十分緩慢。」

(史 sir 慢慢地移動身體，約三分鐘左右後安全地移到木椅上。)

史sir：「呵呵，對不起，我們史萊姆行動十分緩慢，希望各位沒睡吧？啊？這是用中之地柳木做的椅子！妳們想得頗周到嘛，我們史萊姆身上的黏液是帶有腐蝕性，對金屬的腐蝕性十分強，可在數分鐘便腐掉金屬盔甲和武器，對木的反應卻不強，要整整一小時才能儀穿一寸木板，現在我的坐位更是用柳木這種好木做的，這張椅子可支持到講座結束呢。說起來，上一次我到山城商會開講座，那裡的人竟安排我坐金屬椅子，結果每隔數分鐘便要我換椅子，真的氣史萊姆(真的氣人)。」

拜柯那治：「是的，上一次我到山城商會出示暗黑圖書館証時竟沒有人認識我，山城商會的工作人員真的要檢討下，對了，說回正題，我的學生在畢業後要四出遊歷，因此可能會遇上和史萊姆交手的機會，史 sir 可否教我的學生在遇上史萊姆時應如何避開危險。」

史sir：「啊，如不是小姐一提倒忘了，各位同學，時下的所謂 CRPG 遊戲中史萊姆多是一些一招KO的雜碎，可是遊戲歸遊戲，冒險歸冒險，現實中我們史萊姆可是十分可怕啊。」

史萊姆的外觀

拜柯那治：「史SIR，我們人類多叫你們作0者0厘怪是因為你們通常是一團團的露於人前，加上你們綠色發光半透明的身體，我們便老是叫你們作0者0厘怪。」

史SIR：「唔，其實這是妳們人類對我們的誤解．．．當然不是指拜柯小組妳啦，其實我們史萊姆是沒有固定形狀的，可以是在地上一灘毫不起眼的液體，可以是天花板上尖尖的棕乳石，也可以是牆上的水滴，體型由2-4寸至巨大不等，而顏色也是不定的，可綠、可藍、可紫、可紅也有小姐妳喜歡的粉紅，我就是粉紅色的了。」史萊姆的生態

拜柯那治(面紅)：「那．．那麼我們講下史萊姆的生態吧，史萊姆是一種類似菌類植物的生物，他們以胞子的狀態存在，透過不停繁殖聚集而成黏液狀。根據暗黑圖書館記載，他們是由古代的魔法師研製出來，目的是清除他們居住的巨大研究所內的多餘生物，可是後來繁殖力太強而失控，變成今日為禍四周的生物。」

史SIR：「小姐，妳的說法也未免誇張了，我們史萊姆通常只會在黑暗的環境下出沒，這是因為我們怕光，太陽會把我們曬乾，因此我們常居住在地穴或密閉的環境中，由於移動力慢，我們史萊姆會住在有充足食物的環境附近，經長年累積起來，細小的會變成巨大的史萊姆。」

拜柯那治：「是的，因此你們史萊姆對居住在地下的居民做成不小影響，因為你們的生活力非常強，當史萊姆在一個地點出沒後，即使用火把它們燒掉或用冰凍死它們也不能完全根絕史萊姆，假以時日，殘存的胞子會在該處再死灰復燃，除用陽光照射外，別無他法。」

史 sir：「妳也十分清楚嘛。」

拜柯那治：「對了，史萊姆由於是完全沒有智慧，因此他們也沒有任何社會組織可言，可是他們卻有群居的傾向，通常出沒的數量是1-6隻，他們的食物是任何東西包括生物、植物及死物。」

史 sir：「喂，別搶了我的台辭，妳這解說狂也要留下一些給我說(拜柯伸了伸舌頭)，我們史萊姆基本上是沒有溝通能力的．．．什麼？你問我為我能說話？好問題，因為暗黑圖書館的人給予我說話的能力及小許智慧，好讓他們研究云云。」

史萊姆的作戰

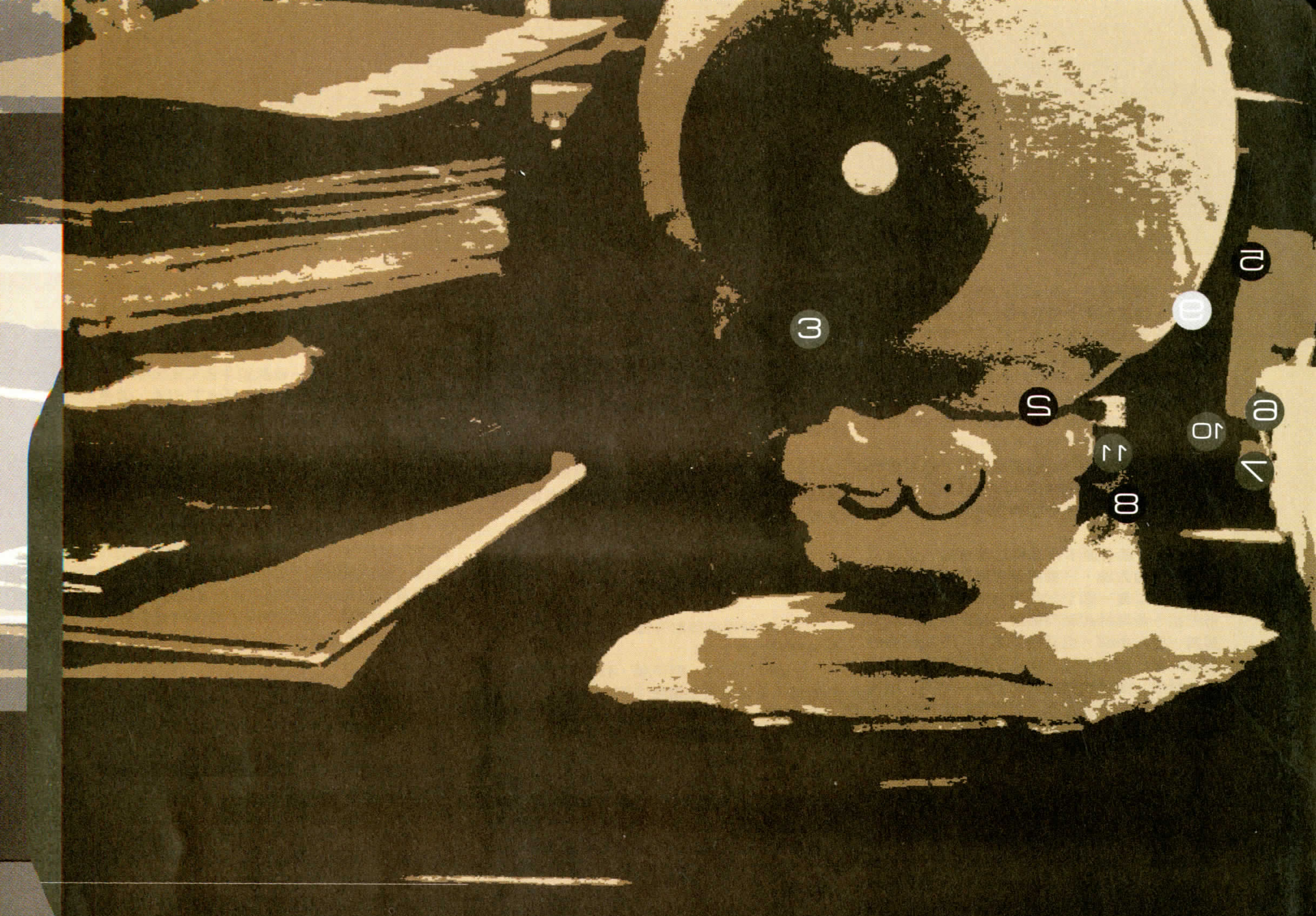
史sir：「各位同學，我們史萊姆在作戰時可不是柴娃娃的啊，因此日後遇見時要多加注意，首先，由於我們行動速度緩慢，我們通常會附在地底或天花板，靠感覺四周的空氣或地上傳來的震動來測定獵物位置，當那些不幸的獵物走到我們下面時，我們便會脫離牆壁，掉到他們上面，接著把獵物包圍，我們的腐蝕液能把皮革#及肌肉在短時間內腐蝕掉，並把獵物和我們的身體同化，成為我們身體的一部分，如果我們要消化人型大小的東西，大約幾分鐘便可以了．．．．各位同學不用怕，我不會吃掉你們啦，你們要多多向拜柯小姐學習，她坐在我身邊也談笑自若。」

拜柯那治：「嘿．．．史sir你見笑了，我只是經驗較豐富罷了，對了，有關對抗史萊姆的方法，麻煩史 SIR 你說來聽聽。」

史 SIR：「說真的我不太想妳們對付我的同族，不過見妳的同學這麼可愛，倒說一些吧，首先黏液附在物件上時是很易挖除的，也可以用火或冰消滅我們，僧侶的高級治療魔法也可進行消毒去掉我們，除此以外，一般武器及魔法對我們的較果是不大的。」

拜柯那治：「多謝史SIR這麼詳細的解答，時間不早了，請史SIR離坐到休息室品嚐一下林城運來的葡萄酒，各位同學也要準備出發去林城吧。」





時雨近況報告：

◆ 今期書最恐怖的經歷，莫過於打了三四晚通宵《VF4》……
◆ 而且透過戰友們的交叉感染，筆者終於在書尾的禮拜病了（淚）
◆ 現時LION的實力已經比SARAH高，SARAH的性能真的如此不濟？
◆中毒性極高的《CIVILLIZATION III》推出，今次不知又要費多少時間在建議帝國上了……
◆ 日本遠征團一切已經準備好，終於可以和日本的高手們每天交手了！極度期待！
◆ 話時話筆者的護照可似淨係去過日本……（汗）

七眼蓮花SAKURA KI

:(今期的工作心情很低落，可能是入行以來最差的，為什麼呢？
:(究竟是巧合或是謊言，但拆穿了又可以如何呢……
:)不經意又再穿過廟街的那條路，給我的感覺塔羅牌也可以糊口啊
:(雖然早知道沒機會看陳慧琳拉闊音樂會，但失落感仍是有的……
:)哎也，原來天珠都會有咁多分別，那天真的眼界大開呢
:)我的七眼和蓮花，快給力量吧
:)原來不是魚目也可以混珠，總之我要人見人愛，車見車載，棺材見到關上蓋
:)妹妹，大師為妳用塔羅牌占卜的結果，希望好既靈醜既唔靈
:(我會記著妹妹的說話，達成那個目標的，努力……!!
:)很感激妳的教導，令我知道自己有點本末倒置，謝謝妳
:(那天在酒樓對不起，其實我只是緊張才會這樣，希望妳能了解我
:)不過照鏡卻令我明白，這不是一種好的表達方法
:)其實妳真的可以做到了解我，連我沒心機也可以看出來
:)願可做妳，腳下那堆爛泥，來守護妳，我願躺在最污穢……最近很喜歡這首歌
◆今期依然是她，希望別悶壞，HE HE

悠來遊去

今夜沒有風
TO：日下部麻呂
這鞦韆，讓我愉快盪到天邊
但降落到在妳身邊，天際，無聲閃了電
這公園，在某夏季或已搬遷，但妳共我仍能再見，回憶，多細緻新鮮
離開，途中，仿佛可，抱著妳，但剎那已變動碰到天空
沒有風……
仍然獲得一點感動，這夜，靈魂被妳默默搖動
必先有愛才可有痛，有妳做伴才會做夢
可時才被妳雙手接送
這一刻，熱氣像壓在我雙肩
但我獨個蕩到起點，竟會，如水花撲面
這一刻，暴雨路過在我身邊，讓妳共我同時聽見，回憶，將永遠新鮮
離開，途中，仿佛可，抱著妳，但剎那已變動碰到天空
沒有風……
仍然獲得一點感動，這夜，靈魂被妳默默搖動
必先有愛才可有痛，有妳做伴才會做夢
回頭時驟覺世界轉動
沒有風……
仍然值得一點感動，這夜，前塵被妳默默撩動
必先有愛才可有痛，有妳做伴才會做夢
可時曾被妳雙手接送
完全停下了都感失重
FROM：名古屋稚空
後記：這是GIGI的一首歌曲，現在送給一位特別的人^ ^~

煩惱的MARKS

雖然這兩個星期忽忽逝去，但是筆者的心情沒有一天平靜，因為經常煩惱這樣，煩惱那樣，所以令自己非常疲倦。ZZZZZZZZZ.....

肺腑之言第九話

上期提過另一張卡數的事，總算跟銀行交涉可以遲一點找數，否則可能會成為第一個宣布破產的遊戲編輯…好險…
D2exp有點進展了，現在處於act5，不過打Diablo仍很吃力…誰叫那「韋基利」一出便被Diablo擊落…不愧是一等難打的傢伙…還有兩個小妹妹在normal的act2，在邊養邊撈Item的狀態中…好慢…
蜜桃雞扒竟然有老翻…只能用可惡形容，不過還好，沒有行貨，可以買少盒限定版…好事…
近日完全應驗了「要就唔見，唔要就係咁見」這現象…半夜歸家時竟然在街遇到返公司的貓…好邪…
終於與失散多年的小學同學重遇了，發現自己可以跟一個人講5個鐘唔會疲…好驚…
「放飛機」不難，皆因自己不時放朋友B2級飛機…但要騙人說自己被放飛機便難了，最少要先騙自己…好難…
家人說要裝修老家，不過「乜都未執」，望到那幾座書山不其然頭痛起來…好煩…
近日得知K公司直營的精品店結業了，即是說下次去日本少咁個好地方去…好hurt…
唔講喇，繼續要開工…好抖…

OPEN THIS SIDE

EDITORS LIFE

WORDS FROM GAMEPLAYERS EDITORS

07-11-2001

《秋至》

TEXT: KACHUN

>>天氣已逐漸轉涼，看來筆者「踢拖」的日子已所餘無幾了......

>>近日愛上了到一間韓國燒烤店吃自助餐，喜歡它的原因是環境和食物俱不俗，兼且價錢合理，而人流又不算太多......

>>GAMECUBE「收購計劃」審慎考慮中！

>>書未看過，功課未碰過，看來完成今期書後要急起直追了！

AINHO

→很忙、很累……

杉原第四章

一上星期跟舊同學去放火，發現大家都仍在埋頭苦讀的時候，自己已經投身社會，那種感覺很奇怪……

一下星期又約了朋友放火，接著兩星期後又放火……

一散稿的日子是幸福的。

一假期的編排實在令朋友在約我時有點困難，到底幾時才可再見我的好兄弟？

一我要看DIGIMON日文配音版……

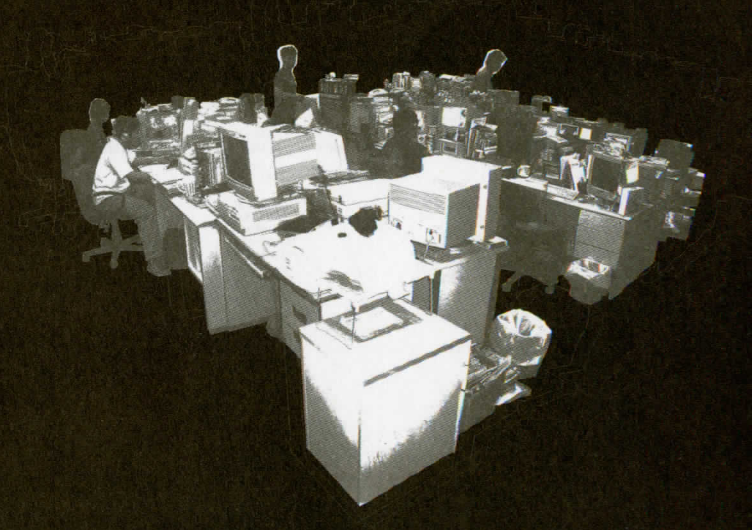
一原來自己還未買BLACK THORN，好想玩…

一WE5，JLEAGUE，CM，足球，足球，足球……

一スギハラ，愛機是RX-79(MG)與鐵球。

一所有人的心裡都有一雙翅膀。

一下期請早。



ART AGGO

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

11 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8日	SLOTER MANIA core	DORART	3300日圓	SLG
15日	■HELIX FEAR EFFECT	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	AVG
	■熊人布先生 和森林的朋友1・2・3	ATLUS	3800日圓	ETC
	■熊人布先生 和森林的朋友1・2・3(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	pop'n music 5 PLUS(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國5	ARUZE	5800日圓	SLG
	★PACHISLOT帝王 MAKER推獎MANUAL 6	MEDIA ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
22日	DRAGON QUEST IV	ENIX	6800日圓	RPG
	惡魔城年代記 惡魔城Dracula(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	EXCITING BASS 3(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	加油伍右衛門大江戶大回轉(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	筋肉番付VOL.3最強之挑戰者誕生！(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	幻想水滸傳外傳VOL.2 CRYSTAL VALLEY之決鬥(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 Substories~Leaping School Festival~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 對戰PUZZLE玉(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	PUZ
	TECHNO BEEBEE(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	PUZ
	beatmania THE SOUND OF TOKYO!~PRODUCED BY KONISHI YASUHARU~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SLG
	MR DRILLER GREAT	NAMCO	4800日圓	ACT
	ARC THE LAD II(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
	I.Q. FINAL(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	PUZ
	古惑狼2(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ACT
	PARAPPA RAPPER(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ETC
	VIBRIBBON(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	ETC
	POPOROGUE(PSOne Books)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	RPG
	ATLUS BEST COLLECTION PERSONA 2罰	ATLUS	2800日圓	RPG
	★Major Wave SERIES BAROQUE▲SYNDROME	STING	1500日圓	rpg
29日	■ROCKMAN X6	CAPCOM	5800日圓	ACT
	■Superlite 3in1 SERIES 繪畫PUZZLE1・2・3	SUCCESS	2800日圓	PUZ
	■Superlite 3in1 SERIES CROSSWORD PUZZLE1・2・3	SUCCESS	2800日圓	PUZ
	■Superlite 3in1 SERIES 數獨1・2・3	SUCCESS	2800日圓	PUZ
	■DX人生GAME IV	TAKARA	5800日圓	TAB
	HAPPY JOGGING IN HAWAII	TWILLIGHT EXPRESS	2600日圓	ETC
	ZANAC×ZANAC	COMPILE	4980日圓	STG
	Superlite 1500 SERIES Wu-Tang SHAOLIN STYLE	SUCCESS	1500日圓	FIG
	Superlite 1500 SERIES TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite GOLD SERIES 大家之CHESS	SUCCESS	1800日圓	TAB
	NICE PRICE SERIES VOL.1 日本職業麻雀連盟公認 本格職業麻雀	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	NICE PRICE SERIES VOL.2 本格將棋指南	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	ULTRAMAN COSMOS 勇者之誓	BANDAI	3800日圓	ETC
	ULTRAMAN COSMOS 勇者之誓(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	蠟筆小新 和我一起創造回憶！	BANDAI	3800日圓	ETC
	蠟筆小新 和我一起創造回憶！(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	多拉A夢 秘密之異次元口袋	BANDAI	3800日圓	ETC
	多拉A夢 秘密之異次元口袋(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	美少女戰士SAILOR MOON WORLD 袖珍兔的快樂每一天	BANDAI	3800日圓	ETC
	美少女戰士SAILOR MOON WORLD 袖珍兔的快樂每一天(連KIDS STATION控制器版)	BANDAI	5800日圓	ETC
	LEGO LEGO之世界	BANDAI	3800日圓	ETC
	SIMULATION RPG 工作室(ENTERBRAIN COLLECTION)	ENTERBRAIN	2800日圓	ETC
	PANZER FRONT(ENTERBRAIN COLLECTION)	ENTERBRAIN	2800日圓	SLG
	★Superlite 3in1 SERIES NONKURO 1・2・3	SUCCESS	2800日圓	不詳
11月	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	米奇和好朋友們 來玩數字遊戲	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和好朋友們 來玩數字遊戲(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	今夜也是千兩箱！！2001	E3 STAFF	5800日圓	SLG
	★最終電車(廉價版)	VISIT	800日圓	不詳

12 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	HARRY POTTER與賢者之石	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
6日	WIZARDARY EMPIRE~古之王女~Good Price	STARFISH	2800日圓	RPG
	GAME VILLAGE THE BEST EVE ZERO	GAME VILLAGE	2800日圓	AVG
	POKKIRI 1400 壽GRAND PRIX	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	POKKIRI 1400 ACTION BASS	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	超！有趣的INTERNET「朋友之輪」	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	超！有趣的INTERNET「朋友之輪」(連MODEM版)	SUNSOFT	8800日圓	ETC
	MEMORIAL☆SERIES SUNSOFT Vol.2	SUNSOFT	1500日圓	ETC
13日	MERMAID之季節	GAME VILAGE	6800日圓	AVG
	SISTER PRINCESS~PURE STORIES~	MEDIA WORKS	4800日圓	AVG
	心跳☆交通工具大冒險	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	P-kies21 遊戲之玩具箱	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	P-kies21 遊戲之玩具箱(連控制器版)	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	★SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.11 在家中也可做的穴位按摩	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.12 家庭之醫學 診斷事典	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★MARU王國之人形姬(PSone Books)	日本一SOFTWARE	1800日圓	不詳
	★LITTLE PRINCESS(PSone Books)	日本一SOFTWARE	1800日圓	不詳
20日	■百萬富翁	EIDOS INTERACTIVE	4800日圓	ETC
	■NICE PRICE SERIES VOL.3 BILLIARD KING	DIGICUBE	2200日圓	SPT
	飛吧！飛吧！DIET	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓(預定)	ACT
	伍右衛門 新世代襲名！	KONAMI	5800日圓	ACT
	JETCOPTER X	AQUA SYSTEM	4980日圓	不詳
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.79 THE 四川省	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.80 THE 奪取陣地~WARFIELD 1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	不詳
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.81 THE 戀愛ADVENTURE ~你回來啦~	D3 PUBLISHER	1500日圓	AVG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.83 THE WAKEBOARD	D3 PUBLISHER	1500日圓	不詳
	★實況POWERFUL棒球2001 決定版	KONAMI	5800日圓	SPT
	★Superlite 3in1 SERIES QUIZ集	SUCCESS	2800日圓	ETC
	★Superlite 3in1 SERIES 釣魚遊戲集	SUCCESS	2800日圓	SPT
	★Superlite 3in1 SERIES BOARD GAME集	SUCCESS	2800日圓	TAB
27日	MEMORIAL SEIRES SUNSOFT VOL.3	SOUNSOFT	1500日圓	ETC
	★HEIWA Palor!PRO PUNDORI KING SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
12月	PACHISLOT完全攻略~高砂SUPER PROJECT 2~	SYSCOM ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
	MILKY SEASONS	KID	6800日圓(預定)	AVG
	真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	NICE PRICE SERIES VOL.4 花札&CARD GAME(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	熊人布先生 森林之好朋友(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	DX百人一首	TAKARA	2800日圓	ETC
	爆轉SHOOT BAYBLADE BAY BATTLE TOURNAMANET	TAKARA	4800日圓	ACT

2001 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
秋	Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍	HAMSTER	1500日圓	TAB
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
冬	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

今冬發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	■東京魔人學園外法帖 特別限定版	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	9800日圓	AVG
	蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	TALES OF FANDOM VOL.1	NAMCO	價格未定	ETC

2002 年 1 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
10日	■來玩撲克吧！~用i-mode來決定冠軍	PURE SOUND	3980日圓	TAB
17日	Major Wave SERIES ANGEL BLADE	HAMSTER	1500日圓	SRPG
	Major Wave SERIES THE 放送局 SATELITE TV	HAMSTER	1500日圓	SLG
下旬	YUKINKO☆BURNING	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	用捉迷藏來DIET	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓	ACT
1月	ZOIDS HELIC共和國vsGAIROS帝國	TOMY	5800日圓	SLG
	NICE PRICE SERIES VOL.5 QUIZ(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.6 CHESS & REVERSI(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	TAB

2002 年 2 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	MARTIAL BEAT	KONAMI	12800日圓	ACT
下旬	SHADOW AND SHADOW	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
2月	■熊人布先生 森林之好朋友	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之教室	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.7 PINBALL(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.8 BOWLING(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	SPT

2002 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3月	MONSTER inc(暫稱)	TOMY	5800日圓	ACT
	NICE PRICE SERIES VOL.9 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳
	NICE PRICE SERIES VOL.10 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	■SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	X-MEN MUTANT ACADEMY2	SUCCESS	價格未定	FIG
	Major Wave SERIES THE鬼退治～目標！二代目桃太郎～	HAMSTER	1500日圓	TAB
	Major Wave SERIES 心跳SHUTTER CHANCE～組合戀愛的PUZZLE～	HAMSTER	1500日圓	AVG
	★SHAKA TAMBOURINE！	SEGA	價格未定	SLG
	★相乘	TECMO	價格未定	不詳
2002年	POKKIRI1400 VIGILANTE8	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	POKKIRI1400 G.T.A	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.82 THE 潛水艦	D3 PUBLISHER	1500日圓	不詳

PlayStation 2

11 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8日	■職業棒球JAPAN 2001	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
	GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA	CAPCOM	6800日圓	STG
	GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD CODE:VERONICA(連GUNCON2版)	CAPCOM	9800日圓	STG
	TIME CRISIS 2	NAMCO	6800日圓	STG
15日	■MARU DE ZIGSAW	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	■MARU DE ZIGSAW(限定版)	日本一SOFTWARE	8800日圓	PUZ
	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器版)	ASCII	8800日圓	SLG
	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器、ORIGINAL版)	ASCII	8800日圓	SLG
	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島	ASCII	6800日圓	SLG
	BUSIN～WIZARDARY ALTERNATIVE～	ATLUS	7800日圓	RPG
	FLYING CIRCUS	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	FLYING CIRCUS(連控制器版)	SYSCOM ENTERTAINMENT	9800日圓	SLG
	THE警察官 新宿24時	KONAMI	6800日圓(預定)	STG
	正義的朋友	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	日本相撲協會公認 日本大相撲 格鬥篇(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
22日	■ALL STAR PROWRESTLING II	SQUARE	6800日圓	SPT
	■REZ	SEGA	6800日圓	STG
	BRAVO MUSIC X'MAS EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 1(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 2(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	ADVENTURE OF 東京DISNEY(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	AVG
	牌CHANGER	AGENDA	4800日圓	TAB
	SHADOW OF MEMORIES(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	冒險時代活劇 伍右衛門(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
	CINEMA SURFING洋畫大全	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ETC
	SIMPLE 2000 SERIES VOL.2 THE PARTY GAME	D3 PUBLISHER	2000日圓	ETC
	★REZ TRANCE VIB同梱版	SEGA	8800日圓	STG
29日	■FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	麻雀霸王 雀莊BATTLE	每日COMMUNICATION	2800日圓	TAB
	和TORO放假	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING 2002(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	6800日圓	ACT
	LEGAIA DUEL SAGA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	Digital Holmes	ARC SYSTEM WORKS	6800日圓	AVG
	GUILTY GEAR X PULS	SAMMY	6800日圓(預定)	FIG
	GUILTY GEAR X PULS DX PACK	SAMMY	9800日圓(預定)	FIG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY PREMIUM PACKAGE	KONAMI	9800日圓	ACT
上旬	SEED	ARTDINK	6800日圓	SLG
11月	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓(預定)	ACT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	6800日圓(預定)	SPT
	SUNRISE英雄譚2	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	太閣立志傳IV	KOEI	6800日圓	RPG

12 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	K-1 WORLD GRAND PRIX 2001(暫稱)	KONAMI	6800日圓	FIG
	HIPPA LINDA	角川書店	5800日圓	ACT
	VAMPIRE NIGHT	NAMCO	6800日圓	STG
	機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護 DX	BANDAI	6800日圓(預定)	ACT
	黎明之MARIKO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	黎明之MARIKO PERFORMACE PACK(連USB咪版)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	7980日圓	ETC
13日	■零~zero~	TECMO	6800日圓	AVG
	桃太郎電鐵X	HUDSON	6800日圓	TAB
	SIDEWINDER F	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	不詳
	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	PACHISLOT ARUZE王國6	ARUZE	5800日圓	SLG
20日	■MAXIMO	CAPCOM	6800日圓	ARPG
	■MoToGP 2	NAMCO	6800日圓	RAC
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	6800日圓	TAB
	RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	古惑狼4 炸裂！魔神POWER	KONAMI	6800日圓	ACT
	BOMBERMAN KART	HUDSON	5800日圓	RAC
	心跳回憶3~在約定的那個地方~	KONAMI	6980日圓	SLG
	實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 4(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	ESPN NBA 2night 2002	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	心跳回憶3~在約定的那個地方~限定版	KONAMI	價格未定	SLG
	HERMINA AND CULUS～莉莉之鍊金術士的另一個故事～	GUST	3980日圓	AVG
	★實況POWERFUL棒球8決定版	KONAMI	6800日圓	SPT
	★山佐DIGI WORLD 2 LCD EDITION	YAMASA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	★山佐DIGI WORLD 2 LCD EDITION DX(暫稱)	YAMASA ENTERTAINMENT	8800日圓	SLG
上旬	■TVware情報革命SERIES 現代用語之基礎知識2001	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES 日本語大辭典	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 近畿(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 首都圈(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 全國DVD(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES PRO ATLUS 2002 東海(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	■TVware情報革命SERIES 家庭之醫學	ARTDINK	4800日圓	ETC
	★FURU SHOT GOLF	ARTDINK	4800日圓	SPT
12月	EX億萬長者GAME	TAKARA	5800日圓	TAB
	GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS	ATLUS	6800日圓	SRPG
	CHORO Q HG2	TAKARA	6800日圓(預定)	RAC
	GROWLANCER III THE DUAL DARKNESS(萌萌LUCKY PACK)	ATLUS	9800日圓	SRPG
	★CR熱鬥PAWAURO君	HACKBERRY	5800日圓	SLG

2001 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
秋	CE・PA 2001	KOEI	價格未定	SPT
冬	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC

	新・BEST PLAY 職業棒球	ASCII	7800日圓	SPT
2001年	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

今冬發售預定

	■CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ～BLACK魔王&KENKEN～	INFOGRAME HUDSON	6800日圓	RAC
	■JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	封神演義2	KOEI	6800日圓	SRPG
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	WILD ARMS ADVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
	THUNDER STRIKE: OPERATION PHOENIX(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	STG
	三國志VIII	KOEI	價格未定	SLG

2002年1月發售預定

17日	★CLIMAX TENNIS WTA TOUR EDITION(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
31日	■GRANDIA XTREME	ENIX	價格未定	RPG
	■GRANDIA II	ENIX	價格未定	RPG
	■VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	★HYPER SPORTS 2002 WINTER(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
1月	WAVE RALLY	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SPT
	BRAVO MUSIC EXTRA EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	LA PUCELLE~光之聖女傳說~	日本一SOFTWARE	6800日圓	SRPG
	LA PUCELLE~光之聖女傳說~(限定版)	日本一SOFTWARE	7800日圓	SRPG
	PLARAIL~充滿夢想！~	TOMY	6800日圓	SLG
	MADDEN NFL SUPERBOWL 2002(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	NBA LIVE 2002(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	NHL 2002(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	最強 東大將棋SPECIAL	每日COMMUNICATION	2000日圓	TAB
	★最終電車	VISIT	5800日圓	不詳

2002年2月發售預定

2月	■SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	價格未定	ACT
	■SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	■LEMANS 24 HOURS	SEGA	價格未定	RAC
	■侍～SAMURAI～	SPIKE	價格未定	AVG
	■宇宙戰艦大和號 ISKANDAR之追憶	BANDAI	6800日圓	SLG
	雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	價格未定	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG
	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	價格未定	RPG
	★永世名人VI(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB

2002年3月發售預定

7日	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
3月	■波洛古羅斯～最初之冒險～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG

2002年發售預定

春	■KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	■FINAL FANTASY XI	SQUARE	價格未定	RPG
	■創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	■SPY HUNTER	MIDWAY	價格未定	ACT
	■LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	價格未定	RPG
	■JET DE GO！2	TAITO	價格未定	SLG
	■ALPINE RACER 3	NAMCO	價格未定	SPT
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	SLG
	機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
	TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	SHADOW TOWER ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
	實況G1 STABLE 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	劍豪2	元氣	價格未定	ACT
	SWITCH	SEGA	價格未定	AVG
	PSYVARIAR COMPLETE EDITION	SUCCESS	價格未定	STG
	箱庭鐵道	SUCCESS	價格未定	SLG
	RACING GAME CONSTRUCTION	SUCCESS	價格未定	ETC
	機甲世紀G BREAKER 第三次CROWDIA大戰(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	★PROJECT FIFA WORLD CUP	ELECTORNIC ARTS SQUARE	價格未定	SLG
	★AERO DANCING 4	SEGA	價格未定	SLG
	★GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	STG
夏	ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
秋	★金礦發現遊戲 一發千金！(暫稱)	FAB COMMUNICATION	價格未定	不詳
2002年	■BX	HUDSON	價格未定	不詳
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	★AUTO MODELLISTA(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RAC
	★DRIFT CAHAMP	HUDSON	價格未定	不詳

2003年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	LOVESMASH! SUPER TENNIS PLAYERS	D3 PUBLISHER	6800日圓	SPT
	SURVEILLANCE監視者	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	大廈爆破	角川書店	3980日圓	PUZ
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	BLACK MATRIX 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	Kanon	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	E.O.E.~崩壞之前夜~(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SLG
	SOUL REAVER 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	ITADAKI STREET 3 將你變成億萬富豪！~連家庭教師！~	ENIX	價格未定	TAB
	Frogger The Great Quest(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	★ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	★CLUDCEPT SECOND	SEGA	價格未定	TAB
	★HUNDRED SWORD	SEGA	價格未定	SRPG
	★GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC

Dreamcast

11月發售預定

8日	■井上涼子～LAST SCENE～	DATAM POLYSTAR	4800日圓	AVG
15日	■瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG
	POWER SMASH 2	SEGA	5800日圓	SPT
22日	■REZ	SEGA	6800日圓	STG
29日	PRISM HEART	KID	6800日圓	AVG
	PRISM HEART初回限定版	KID	6800日圓	AVG

12月發售預定

13日	創造球會特大號2	SEGA	4800日圓	SLG
20日	櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天	SEGA	5800日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天	SEGA	5800日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE帝都之悠久每一天 限定版	SEGA	8800日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE巴里之優雅每一天 限定版	SEGA	8800日圓	ETC
	不思義之迷宮 風來之斯寧外傳 女劍士飛鳥見參！	SEGA	6800日圓	RPG
27日	■21 -TwoOne-	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	★21 -TwoOne-初回限定版	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
12月	在吉亞之山丘上睡覺……	naxat	6800日圓	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	3300日圓	ETC

2001年發售預定

2001年	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

2002年發售預定

1月17日	★MISSING PARTS	FOG	5800日圓	AVG
2月下旬	二重影	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
2月	■SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	價格未定	ACT
3月	■櫻大戰4～戀愛少女～	SEGA	價格未定	AVG
2002年	■MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG

發售日未定

	■J LEAGUE SPECTACLE SOCCER (暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	■NHL 2K2	SEGA	價格未定	SPT
	■NFL 2K2	SEGA	價格未定	SPT
	■NBA 2K2	SEGA	價格未定	SPT
	■World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	■創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG

XBOX

2002年2月發售

22日	幻魔 鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	AIR FORCE DELTA II	KONAMI	價格未定	SLG
	SILENT HILL 2 最期之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	JET SET RADIO FUTURE	SEGA	價格未定	ACT
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
2月	TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	SPT
	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC

2002年3月發售

3月	■GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	■SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC

2002年發售預定

春	BISTRO CUPIT	SUCCESS	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀	KOEI	價格未定	SLG
	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	PHANTOM CRUSH(暫稱)	元氣	價格未定	不詳
	★ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
2002年	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT
	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG

發售日未定

	■TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	MYST III EXILE	MEDIA QUEST	價格未定	AVG
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	式神之城	MEDIA QUEST	價格未定	STG
	真・女神轉生ON LINE(暫稱)	ATLUS	價格未定	RPG
	斬 歌舞伎	元氣	價格未定	FIG
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	名稱未定	NAMCO	價格未定	AVG
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	SLG
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG
	格鬥超人～Fighting Super Hero～	MICROSOFT	價格未定	FIG
	JOCKEY'S ROAD	MICROSOFT	價格未定	RPG



	天空-TENKU-	MICROSOFT	價格未定	ACT
	NEZUMIX	MICROSOFT	價格未定	ACT
	HALO	MICROSOFT	價格未定	AVG
	PROJECT GOTHAM	MICROSOFT	價格未定	RAC
	MAXIMUM CHASE	MICROSOFT	價格未定	ACT
	★SEGA GT APPEND DISC(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	★SEGA GT ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	★PANZER DRAGOON 最新作(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	★PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG

NINTENDO 64

12 月發售預定

20日	★BOMBERMAN 64	HUDSON	5800日圓	ACT

Nintendo Gamecube

11 月發售預定

15日	■FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQAURE	6800日圓	SPT
21日	大亂鬥SMASH BROTHER DX	任天堂	6800日圓	ACT

12 月發售預定

7日	■UNIVERAL STUDIO JAPAN	KEMCO	6800日圓(預定)	AVG
14日	動物之森+(PLUS)	任天堂	6800日圓	ETC
20日	■SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	SEGA	6800日圓	ACT
12月	SSX TRICKY	ELECTRONIC ARTS SQAURE	6800日圓	SPT

今冬發售預定

	STAR WARS ROUGE SQUADRON II(暫稱)	ELECTRONIC ART SQUARE	6800日圓	ACT
	RUNE(暫稱)	FROM SOFTWARE	6800日圓(暫稱)	ARPG

2002 年發售預定

1月24日	■VIRTUA STRIKER 3 VER.2002	SEGA	6800日圓	SPT
1月	ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG
2月	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG
3月22日	BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
3月下旬	BATMAN DARK TOMORROW	KEMCO	價格未定	ACT
3月	動物番長	任天堂	價格未定	ACT
5月	滾動卡比2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
春	BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT
	★實況WORLD SOCCER 2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★HYPER SPORTS 2002 WINTER	KONAMI	價格未定	SPT
夏	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
冬	山卡BATTLE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
2002年	薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	BLOODY ROAR EXTREME	HUDSON	價格未定	FIG

發售日未定

	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	SOUL CALIBUR 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	新・巨人之DOSHIN 1(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	★ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG

Game Boy

11 月發售預定

16日	好朋友COOKING SERIES4 開心的甜品	MTO	4200日圓	ETC
22日	CHIKICHIKI猛RACE	SYSCOM ENTERTAINMENT	3600日圓	RAC

12 月發售預定

1日	HARRY POTTER與賢者之石	ELECTRONIC ARTS SQAURE	4800日圓	RPG
6日	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰 初回限定版	SEGA	6800日圓	AVG
13日	美妮&FRIENDS~找尋夢之王國~	HUDSON	4800日圓(預定)	AVG
14日	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTIAN QUEST!	SYSCOM ENTERTAINMENT	3700日圓	RPG
21日	SHAMAN KING 超・占事略決 努力編	KING RECORD	3980日圓	ETC
	SHAMAN KING 超・占事略決 燃燒編	KING RECORD	3980日圓	ETC
	★我的廚房	KIRAT	3980日圓	不詳
12月	SILVENIA FAMILY 3 星夜之沙漏	EPOCH社	4300日圓	AVG

2001 年發售預定

	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion!	SPIKE	4300日圓	RAC

今冬發售預定

	MEDAROT 5 煤竹松之轉校生 盔甲蟲	IMAGINEER	價格未定	RPG
	MEDAROT 5 煤竹松之轉校生 桑型蟲	IMAGINEER	價格未定	RPG

2002 年發售預定

1月	■漢字BOY 3	J・WING	5800日圓(預定)	ETC
2月	MONSTER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG
	聽Dr. LIN的說話	HUDSON	價格未定	AVG
夏	■FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC

Game Boy Advance

11 月發售預定

15日	友情之VICTORY GOAL 4V4嵐(暫稱)	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
22日	ADVENTURE OF 東京DISNEY	KONAMI	5800日圓	ETC
29日	GURU LOGIC CHAMP	COMPILE	4980日圓	PUZ
30日	■機械化軍隊	KEMCO	價格未定	SLG
	億萬富翁GAME 搶奪大作戰!	TAKARA	4800日圓	TAB
	激鬥 CAR BATTLER GO!	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	RPG
	ZOIDS SAGA	TOMY	5400日圓	RPG
11月	三國志	KOEI	6800日圓	SLG

12 月發售預定

6日	■筋肉番付~決定!奇蹟之完全制覇~(暫稱)	KONAMI	5800日圓	ACT
	★爆轉SHOOT BAYBLADE激鬥!最強BLADER	BROCCOLI	5300日圓	不詳
7日	■MONSTER FARM ADVANCE	TECMO	5800日圓	SLG
	NAMCO MUSEUM	NAMCO	3800日圓	ETC
	創造學校!ADVANCE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4980日圓	SLG
	MAGICAL VACATION	任天堂	4800日圓	RPG
	ADVANCE RALLY	MTO	5200日圓	RAC
	大戰略 FOR GAMEBOY ADVANCE	MEDIAKITE	4980日圓	SLG
13日	■COLUMNS CROWN	SEGA	4800日圓	PUZ
	實況WORLD SOCCER POCKET	KONAMI	5800日圓	SPT
14日	■BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	4800日圓	RPG
	■SK8~TONY HAWK'S PRO SKATER 2	SUCCESS	4800日圓	SPT
	SANSARA NARGA 1X2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4980日圓	RPG
	機動天使ANGELIC LAYER 岬與夢之天使們	EPOCH社	5500日圓	RPG
	上海ADVANCE	SUNSOFT	4800日圓	TAB
20日	■SONIC ADVANCE	SEGA	5800日圓	ACT
	■烈火之炎 THE GAME	KONAMI	5800日圓	FIG
	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	5200日圓	ACT
	ESPN winter Xgames Snowboarding(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	EXCITING BASS(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
	★杜魯尼可之大冒險2 ADVANCE～不思義之迷宮～	ENIX	5980日圓	RPG
21日	■BREATH OF FIRE II～使命之子～	CAPCOM	4800日圓	RPG
	鐵拳ADVANCE	NAMCO	5300日圓	FIG
26日	■PINKY MONKEY TOWN	STAR FISH	4800日圓	ETC
28日	■GRANBO	CAPCOM	5300日圓	RPG
	★SLOT!PRO ADVANCE 寶船&大江戶櫻吹雪	日本TELNET	4800日圓	SLG
12月	MUTSU	TOMY	5200日圓	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 2	任天堂	價格未定	ACT
	DIADROID WORLD EVIL帝國之野望	EPOCH社	5300日圓	RPG
	SNAP KIDS	ENIX	價格未定	RPG

2001 年發售預定

秋	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
	大麻雀。(暫稱)	HORI	價格未定	TAB
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
2001年	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	AVG
	★4v4嵐(暫稱)	KONAMI	5800日圓	不詳

今冬發售預定

	■STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG
	■BLACK BLACK	CAPCOM	價格未定	RPG
	■THE KING OF FIGHTERS EX ~NEO BLOOD~	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	伍右衛門 NEWAGE出動!(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	WORLD ADVANCE SOCCER~往勝利之道~	HANGS ON ENTERTAINMENT	5200日圓(預定)	SPT
	青蛙B BACK	角川書店	5800日圓(預定)	RPG

2002 年 1 月發售預定

10日	幽靈大屋之二十四小時	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
11月	■PACMAN COLLECTION	NAMCO	3800日圓	ACT
17日	■GRADIUS GENERATION	KONAMI	5800日圓	STG
1月	TOMATO ADVENTURE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	★唐老鴨 ADVANCE	UBI SOFT	5500日圓	不詳

2002 年 2 月發售預定

2月	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	ESTOPOLIS外傳(暫稱)	TAITO	價格未定	RPG
	黑鬍子之來玩高爾夫球吧	TOMY	5200日圓	SPT

2002 年 3 月發售預定

3月	MONSTERinc(暫稱)	TOMY	5200日圓	ACT
	蒼鼠太郎3(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	黑鬍子PUZZLE(暫稱)	TOMY	5200日圓	PUZ
	鬥魂烈傳ADVANCE	TOMY	5200日圓	SPT

2002 年 4 月發售預定

4月	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC

2002 年發售預定

春	■GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	SAMMY	價格未定	FIG
	BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	DOMO君之不思義電視(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	HAPPY PANECCHU!(暫稱)	任天堂	價格未定	PUZ
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	FIG
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	黃金之太陽～失去之時代～(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	價格未定	ETC
	SHINING SOUL	SEGA	價格未定	RPG
	創造職業棒球會!ADVANCE	SEGA	價格未定	RPG
夏	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	PUZ
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱)	SAMMY	價格未定	RAC

發售日未定

	■MAJIKONE	SOFTMAX	4800日圓	PUZ
	GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG 2 POWER	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	綿羊之感覺	CAPCOM	價格未定	ACT

Wonder Swan

11 月發售預定

15日	FINAL LAPS SPECIAL	BANDAI	4500日圓	RAC

12 月發售預定

13日	SUPER ROBOT 大戰COMPACT for Wonderswancolor	BANPRESTO	4800日圓	SLG
20日	■XI[sai]Little	BANDAI	3800日圓	PUZ
上旬	DIGIMON TAMERS BRAVE TAMER	BANDAI	4580日圓	RPG
12月	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	半熟英雄	SQUARE	5200日圓(預定)	SRPG

2001 年發售預定

冬	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMER(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG

2002 年發售預定

1月3日	★FromTV Animation ONE PIECE~TRESURE WARS~	BANDAI	4500日圓	不詳
1月	★GRANSTA CHRONICLE	OMEGA MICOT	5200日圓	不詳
2月	SD GUNDAM OPERATION U.C.	BANDAI	3980日圓	ACT
春	GOLDEN AXE	BANDAI	價格未定	ACT

發售日未定

	機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	價格未定	SLG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	魔界塔士SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	★犬夜叉2(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	★機動戰士GUNDAM VOL.3(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	★DIGIMON CARD BATTLE(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳



QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：

性別：□男 □女

年齡：

職業：

身份證號碼：

聯絡方法(電話或E-mail)：

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?(可選擇超過一項)
□ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
□ 本誌內容資料夠新夠快
□ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
□ 本誌的副刊內容豐富
□ 本誌的專題特集吸引
□ 本誌的排版精美
□ 本誌的封面精美
其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
□PLAYSTATION
□PLAYSTATION2
□DREAMCAST
□NINTENDO 64
□GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
□GAMEBOY ADVANCE
□NEOGEO
□WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
□PLAYSTATION2
□XBOX
□GAMECUBE
□DREAMCAST
□NINTENDO 64
□PLAYSTATION
□GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
□GAMEBOY ADVANCE
□WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
□NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.24》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) LOCAL NEWS (本地遊戲新聞)
(4) RANKING (各類排行榜)
(5) FEATURE：東京遊戲展2001秋 (專題特集)
(6) NEW GAME EXPRESS (即將推出遊戲介紹)
(7) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(8) HOW TO WIN：PIKMIN (遊戲攻略)
(9) HOW TO WIN：J LEAGUE WINNING ELEVEN 5 (遊戲攻略)
(10) HOW TO WIN：鄭問之三國志 (遊戲攻略)
(11) HOW TO WIN：逆轉裁判
(12) KING'S FIELD IV (遊戲攻略)
(13) VIRTUA FIGHTER 4 (別冊攻略)
(14) EDITOR'S CHOICE (編輯之選)
(15) COLUMNS：次世代觀點 (專欄)
(16) COLUMNS：天堂路 (專欄)
(17) ARCADE (街機介紹)
(18) PC GAME (電腦遊戲)
(19) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(20) CHEATS (遊戲秘技)
(21) MUSIC (日本樂壇專頁)
(22) HOBBY (玩具模型介紹)
(23) ANIME (動畫介紹)
(24) ENCYCLOPAEDIA (遊戲百科)
(25) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
(26) EDITOR'S NOISE (編輯觀點)
(27) RUMOR MILL
(28) 讀者參與計劃 魔洞神龍TRPG
(29) EDITOR'S VOICE (編者話)

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
□ GAME PLUS
□ GAME WAVE
□ GAME STATION
□ GAME WEEKLY
□ PC PLAYER
□ 日文遊戲雜誌
□ GAME NEXT

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)?



QUESTIONNAIRE

參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R · TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐


GAMEPLAYERS 遊網誌
ONLINE
The Unique OnlineGames Magazine
magazine
高達迷喜訊！
Gundam Network Operation
正式開發中！
今期專題：網絡遊戲背後的GM
馬場大亨ONLINE，第一手試玩報告！！
欲罷不能，Depth Fantasia資料繼續發放！
國產大作：大話西遊介紹
Gameplayers Online Magazine
2001.11.02 issue 006
魔力寶貝
笑傲江湖網路版
龍族
天堂
Ultima Online
Dark Age Of Camelot
EverQuest
Anarchy Online
Neocron
Blackmoon Chronicles
神話
02


ピクミン
PIKMIN